2 TELJES JÁTÉK» SINS OF A SOLAR EMPIRE
+ A MESTERLÖVÉSZ MINDKETTŐ MAGYAR NYELVEN!

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC guru

EGY ÚJABB RÓKABŐR?

WOLFENSTEIN

Van még szufla a misztikus, nácis FPS-ben?
– tesztünkből kiderül

Need For Speed

SHIFT

Gyönyörű és teljesen megújult.
A Guru csak a Need for Speeddel
hajlandó száguldozni.

Reszkethet az AMD?

CORE i5 TESZT

Itt az Intel vadonatúj CPU-ja

BATMAN
ARKHAM ASYLUM

A Guruból kiderül, hogy tényleg elkészült-e
minden idők legjobb képregényes játéka.

1895 Ft 2009. 11.
9 771217 638003 09011

TAVALY SZEREZTÜNK TÖBB MINT
40.000.000 GÓLT
SEGÍTS, HOGY IDÉN MÉG JOBBAN JÁTSSZUNK
FUTBALLBAN NINCS HATÁR!
FIFA 10
OKTÓBER 2-ÁN A BOLTOKBAN
PlayStation
PS2, PS3 ÉS PSP PLATFORMOKON MAGYAR KOMMENTÁRRAL
ELECTRONICARTS.HU/FIFA10
IRÁNYAPÁLYAFIFA10
www.pegi.info
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
© 2009 Electronic Arts Inc. Az EA, EA SPORTS és az EA SPORTS embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalos FIFA engedéllyel készült termék. „© A FIFA név és az OLP embléma a FIFA védjegye és szellemi tulajdona. Minden jog fenntartva." Engedéllyel gyártja az Electronic Arts Inc. A Premier League embléma © The Football Association Premier League Limited 1996. A Premier League embléma a Football Association Premier League Limited védjegye, a Premier League klub emblémák pedig az adott klub védjegyei és szellemi tulajdonai. Ezek mindegyike tulajdonosuk szíves engedélyével került felhasználásra. A Football Association Premier League Limited engedélyével gyártva. Semmilyen társulás vagy érintettség nem szándékos vagy következik az engedély alapján, amelyet a Football Association Premier League Limited az Electronic Arts részére biztosított. A „PlayStation", „PLAYSTATION" és a „PS" Family emblémák, továbbá a „PSP" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Takáts Zoltán (SkiTZ) ztakats@motorpresse.hu
Borító és hardver design: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Gózon Eszter (Csiga)
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Bálint Sámuel sbalint@motorpresse.hu Tel: 577-2629

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Varga Annamária, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Hannes Ludwig

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

MATESZ print-audit
Kiadványunk példányszámát a Matesz hitelesíti

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Ahogy megígértük, a teljes játékok sorát továbbra is igazi sztárokkal folytatjuk: a 2009-es King's Bounty után most itt a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése, a Sins of Solar Empire. S ez még nem minden, bónuszként a Mesterlövészt is megtaláljátok a DVD-n – ez az a játék, amit legalább egyszer minden vérbeli gamernek ki kell próbálnia! Ne hagyjátok ki a remekműről a DVD-re összegyűjtött videóinkat sem.

Hagyományosan az ősz beköszöntével érkeznek az év legjobban várt PC-s játékai: elsőként máris befutott a Need for Speed: Shift! Hosszú évek után a sorozat végre képes volt megújulni: lehengerlő grafikával és eszméletlen jó versenyekkel kényezteti a száguldásra vágyókat. Mi a forcefeedbackes kormánnyal olyannyira megszerettük, hogy más autós játékra már rá se tudunk nézni… Szerencsére az akciófanatikusok sem panaszkodhatnak: hosszú és eseménydús órákat tölthettek a Wolfenstein és a Resident Evil legújabb epizódjaival is. Ugyanígy nem feledkezhetünk meg 2009 legnagyobb meglepetéséről, a Batman: Arkham Asylumról sem – hatoldalas címlapsztorinkból kiderül, hogy miért lett zseniális az új Batman-játék, miért érdemes odafigyelnetek rá.

Kíváncsiak vagytok, hogy mire számíthattok még karácsonyig és 2010 első negyedévében? Miguel és Bate öt napot töltöttek Kölnben, a GamesComon. Titkos bemutatókon vettek részt, zsaroltak, fenyegettek, nőnek öltöztek – tényleg mindent elkövettek, hogy a mostani Guruban több mint tíz oldalon számolhassanak be a kiállítás minden érdekességéről. Áldozatos munkájukat fogadjátok szeretettel!«

A GURU LEGYEN VELETEK!

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust!

PC Guru következő száma 2009. október 22-én jelenik meg!

004

Tartalom

2009/11

»Vége a világnak – WoW: Cataclysm 034

062 »Politikailag inkorrekt TPS – Resident Evil 5

042 »A sötét lovag köztünk jár – Batman: Arkham Asylum

»Bemutató

008 Hírek
014 Utazás Játékországba
016 GamesCom mozaik
022 Guild Wars 2
026 Napoleon: Total War
028 Brink
032 Lost Planet 2
034 WoW: Cataclysm
038 Supreme Commander 2
040 Silent Hunter 5

»Teszt

042 Batman: Arkham Asylum
048 Mini Ninjas
050 Wolfenstein
054 Raven Squad Hidden Dagger
056 Need for Speed: SHIFT
060 Section 8
062 Resident Evil 5
066 Wallace and Gromit
070 Aion
072 Darkest of Days
074 Majesty 2
076 Il-2 Sturmovik: Birds of Prey
078 HALO 3: ODST
080 Wii Sports Resort

»Hardver

088 Hardver hírek
093 Guru Álom-PC
094 Notebookok iskolakezdésre
098 Intel Core i5 teszt
100 Egyedi hűtéső videókártyák
102 8+1 tipp a Win7-hez
104 Homok A Gépezetben

»Rovatok

082 Nosztalguru
084 Gondolatébresztő
086 Mentőöv
108 Levrov
110 Könyv

»Az őrület határán – Brink 028

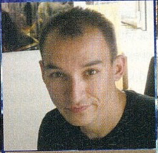
056 »Lemerült, hát bebikázták – NfS SHIFT

050 »Méltó régi nagy híréhez – Wolfenstein

Vége a nyárnak, végre újra sorjáznak majd a jobbnál jobb játékok (és nekünk ugye nincs suli). Te melyik friss játékot várod, és miért pont azt?

Shoebaron

A Halo 3: ODST-t. Bár a csajok (Miguel meg Bate) ezt sosem fogják megérteni, de a Halo a játékuniverzum egyik legnagyobb mestermunkája. Jót ugyan nem hallottam róla, de azért adok egy esélyt a Dragon Age Originnek is. Ki ne szeretne egy 2009-es Baldur's Gate-et?



Bate

Én már megint szembe megyek a széllel, ugyanis idén már nem nagyon várok semmilyen játékot. Az én régóta várt friss játékom a Batman: Arkham Asylum, ami szerencsére beváltotta minden előzetes várakozásomat. Na jó, nem lenne baj, ha a Marvel: Ultimate Alliance 2 is megjelenne már...

Miguel

Az örök elsőn, a Diablo aktuálisan fejlesztés alatt álló részén túl a Borderlands az, amit a legjobban várok. Konkrétan az FPS-ekért nem vagyok oda, de a furcsa grafikai világ, és a végtelen lehetőséget biztosító 17 000 000 fegyver már olyan csábító, hogy nem is tudom, hogy bírom ki október 23-ig. Hibernáció?

Chris

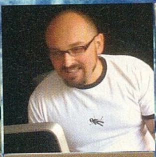
Mindegyiket! Na jó, az új NFS-t Speedet, a CoD 6-ot és a Battlefield Bad Company 2-t várom a legjobban. E mellett édes álmokat szövögetek az Operation Flashpoint 2-ről és a Borderlandsről, úgyhogy ha ennek a felét sikerül beszereznem idén, már minden rendben lesz. Kivéve a párkapcsolatomat.

Joc

Most a Forza 3 van a várólistám tetején, a második részébe irdatlan mennyiségű időt öltem bele, remélem a folytatás is ugyanilyen jó lesz. Szóval, ha „kicsit" megrövidül a hardver rovat a következő számokban, ne csodálkozzatok. Tudom-tudom, konzolos vacak, égessetek el máglyán, megérdemlem, én áruló...

Nightbagoly

Olyan őszünk lesz, amelyre szerintem már évek óta nem volt példa. A sokak által várt címek mellett én a 2000-es, többtucatnyi év játéka díjjal rendelkező Majesty folytatását emelném ki, de e mellett természetesen meglesem majd az új, reálisabb NFS-t, és a bőregér legújabb kalandját is.



Britt

2009. október 5. Fatale. Már hónapok óta várom. Várok még régi jó játékokat is, amiket eddig nem láttam, mert mindig kiderül, hogy kihagytam valami igazán izgalmasat. És mivel egész nyáron alig voltam víz közelében, alig várok már egy romantikus randevút Rapture utcáin a Big Sisterrel.

Ricco

Én, a nép egyszerű gyermeke nem igazán töröm magam egy fejlesztés alatt lévő játékért sem. Na jó, a WoW: Cataclysm láttán azért megindult a nyálelválasztásom, és a srácok Diablo 3-as élménybeszámolója is érdekesen hangzott, de összességében elpötyögök még pár hónapig a Football Managerrel...

DVD-TARTALOM

Akármennyire is próbálkozunk, nem tudunk elszakadni a stratégiai játékoktól, s ebben a hónapban is gazdagítjuk repertoárotokat egy újabb példánnyal. Külön öröm számunkra, hogy a Sins of Solar Empire a 2007-es év egyik legkiemelkedőbb alkotása volt, e mellé felpakoltuk minden idők leghírhedtebb akciójátékát is, a Mesterlövész névre hallgató rettenetet. Ha végeztetek velük, ne felejtsétek el megtekinteni PCG Live videóinkat, valamint érdemes átnyálazni videoelőzeteseinket, melyeket a közelmúlt kiállításairól szedtünk össze!

»DEMO

»MINI NINJAS

Egyenesen a Kane and Lynch készítőitől érkezett ez a szuperaranyos platformjáték, amelyben egy kőkemény ninjatársaság irányítását kapjuk kézhez. Alapvetően egy verekedős játékról van szó, amit rengeteg különféle játékelem egészít ki. Lopakodhatunk, állatokat szabadíthatunk ki, gyógynövényeket gyűjtögethetünk és mágikus italokat készíthetünk, valamint varázslatokat is használhatunk. Külön öröm számunkra, hogy a demóval egyetemben befutott a végleges változat is, amiről még idejében sikerült videót is csinálnunk, amit ugyancsak megtekinthettek DVD-lemezünkön.«

Minimális rendszerkövetelmény: Pentium IV 3.2GHz / 512MB RAM / 128MB-os, DirectX 9.0c kompatibilis videokártya (nVidia Geforce 6600+ / Ati Radeon X1600+)«

»VIDEÓK

»BLIZZCON & GC09

Eseménydús négy hetet tudhatunk magunk mögött, ugyanis idén is megrendezésre kerültek a legrangosabb játékkiállítások, ahonnan tonnaszám érkeztek új, szemet gyönyörködtető videók. Idén Kölnben tartották a GamesCom kiállítást, amire Bate és Miguel is ellátogattak, valószínűleg néhány oldallal odébb sok szépet és jót írnak az ott látottakról, de amennyiben mozgás közben érdekelnek a játékok, a DVD-mellékleten kielégítheted kíváncsiságod. Emellett a BlizzConon bemutatták az új Diablo 3 karaktert, valamint friss mozgóképek érkeztek a WoW: Cataclysm kiegészítőből és Starcraft 2-ből.«

»TURKÁLÓ

»GOOGLE SKETCHUP

Talán mostanra már mindenki találkozott valamilyen formában a Google térképészeti rendszerével, a Google Earth-tel, amely nem csupán egyszerű térképprogram. A világ minden egyes pontjáról készült műholdfelvételeken hihetetlen mélységekig nagyíthatunk, fényképeket nézegethetünk és 3D-s épületeket csodálhatunk. Az ilyen épületek megalkotásához legtöbben a Google SketchUp című programot használják, aminek 7.0-ás változatát most mi is felpakoltuk DVD-mellékletünkre, hátha akad köztetek egy alkotószellemű egyén, aki lemodellezné saját otthonát, vagy akár városaink épületeit.«

»EXTRA

»OBLIVION MAGYARÍTÁS

Végre elkészült a The Elders Scroll: Oblivion magyarítása! A Morrowind fordítása során megalakult csapat remekül összeért az elmúlt hónapok és évek során, s most a játékosok leszüretelhetik munkájuk gyümölcsét. Remélhetőleg elég ízletesnek fogják találni a kemény munka és gyöngyöző homlokok árán beérő termést, ami egy 550MB-os csomag formájában materializálódik. Ezen felül mellékletünkön megtalálhatjátok az East India Company végleges fordítását is, hála a lelkes a készítőknek!«

»TELJES DVD-TARTALOM

»JÁTÉKDEMÓK:
Cities XL / Mini Ninjas / Governor of Poker / Bejeweled Twist / Insider Tales The Stolen Venus / Mevo and The Grooveriders / Mr Jones' Grave Yard Shift / Mysterious City Vegas / Spiderz / The Mystery of the Mary Celeste / The Village Mage Spellbinder / Jaspers Journeys

»INGYENES JÁTÉKOK:
Blow Stuff Up / Rollerway / Super Mario Bros X

»VIDEÓELŐZETESEK:
Age of Conan: Rise of the Godslayer / Assassin's Creed 2 / Avatar / Brink / Call of Duty Modern Warfare 2 / Dante's Inferno / DeathSpank / Diablo 3 (2db) / Heroes of Newert / Just Cause 2 / Mafia 2 / Mass Effect 2 / Need for Speed Shift / PES 2010 / Singularity / Starcraft 2 (2db) / The Saboteur / The Secret World / Tropico 3

»PCG LIVE:
Batman Arkham Asylum / Mini Ninjas / Section 8 / Wolfenstein

»MAGYARÍTÁSOK
The Elder Scroll: Obilivion (100%) / Rome: Total War (5%) / East India Company (100%)

»TELJES JÁTÉKAINK

»Sins of Solar Empire + A Mesterlövész

Legutóbbi két számunkban igyekeztünk igényes stratégiai játékokkal kedvében járni olvasóinknak. Bár a King's Bounty után úgy hittük, hogy jobb játékot idén már nem fogunk tudni újságunk mellé csomagolni, mikor sikerült megszereznünk a Sins of Solar Empire-t, ráébredtünk, hogy sikerült túltenni magunkon.

A játékban remekül ötvöződnek a valós idejű és körökre osztott stratégiai játékok elemei, a játéktér pedig a végtelen világűr lesz. Egy kevéske Masters of Orion, egy csipetnyi Galactic Civilizations és Homeworld, mindezt megfűszerezve a Haegemoniával: ez a Sins of Solar Empire! Először is adott a szaknyelvben csak 4X-nek hívott stratégiai elem (felfedezés, gazdaság, diplomácia és harc), mindez valós időben, ahol fajunk teljes dominanciája a cél. Ehhez persze nem árt jól működő infrastruktúrát kialakítanunk, hatalmas csatahajókat hadrendbe állítanunk, fegyvereket kifejlesztenünk, s közben diplomácia kapcsolatokat ápolni a szomszédos galaxisokkal. A sokrétű feladataink ellátását egy igencsak egyedi, hierarchikusan organizált fa struktúrájú rendszer segíti, amely a képernyő bal oldalán foglal helyet. Emellett a kezelhetőség, az irányítás is olyan barátságosra sikeredett, hogy még a témától idegenkedők is hipp-hopp beletanulhatnak a játékba. Külön öröm, hogy a játékhoz készült egy nagyszerű magyarítás is, melyet a sinsempire.extra.hu oldal biztosított számunkra, s ugyancsak megtalálható DVD-mellékletünkön.

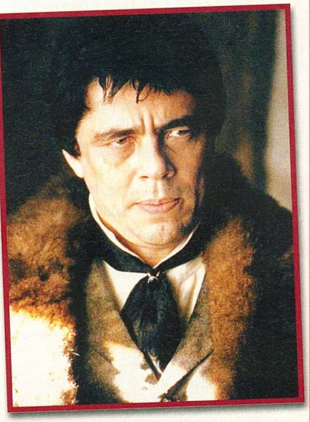
A Sins mellé felpakoltuk a Mesterlövész című klasszikus alkotást is, amit mindenkinek látnia kell. Tipikus trash kategória, amiről FreddyD is megemlékezik pár videó keretében DVD-mellékletünkön. A játék erőssége, hogy magyar szinkronnal és felirattal lett ellátva.«

»GÉPIGÉNY

Pentium IV 1.8GHz, 512MB RAM, 128MB-os DirectX 9 kompatiblis videokártya Pixel Shader 1.0 támogatással (GeForce 6600 vagy jobb / ATI Radeon 9600 vagy jobb), 3GB HDD«
http://www.sinsofasolarempire.com/

»PCG Live! »VIDEOTESZTEK, MOZIELŐZETESEK

Az utolsó pár napig nagyon úgy tűnt, hogy nem lesznek videotesztek PCG Live rovatunkban, ugyanis egyetlen játék sem érkezett meg időben. Végül nagy szerencsére befutott a Wolfenstein mellé a Mini Ninjas és a Section 8 is, amelyekről természetesen egy rövid élménybeszámolót készítettünk – nem beszélve szerkesztőségünk e havi kedvencéről, a Batman: Arkham Asylumról. Emellett szomorúan jelentjük, hogy folytatjuk azt a Bate és Miguel által elkövetett gyalázatot, amit mi Külvilág rovatnak hívunk. Itt rossz szokásunkhoz híven ismét beszámolunk a legújabb filmelőzetesekről és képregényekről.«



»ESET KÓD: DNJFXC »VÍRUSVÉDELEM

Idén is szeretnénk, ha biztonságban tudnátok PC-tek a különféle vírusok és egyéb kártevők ellen, ezért az Eset Smart Security ingyenes változatát adjuk most DVD-mellékletünkön, aminek hála egy komoly tűzfallal, adware- és vírusvédelemmel láthatjátok el számítógépeteket. Ha nem rendelkezel internetkapcsolattal a regisztráláshoz, jó pár alternatívát kínálunk számodra Turkáló könyvtárunkban, ahol a világ legjobb és legnépszerűbb ingyenes programjait találjátok, köztük olyanokkal, mint a díjnyertes Spybot vagy a Pro.«

Az ingyenes használathoz a fenti kódot a www.eset.hu/pcguru oldalon kell regisztrálnotok.

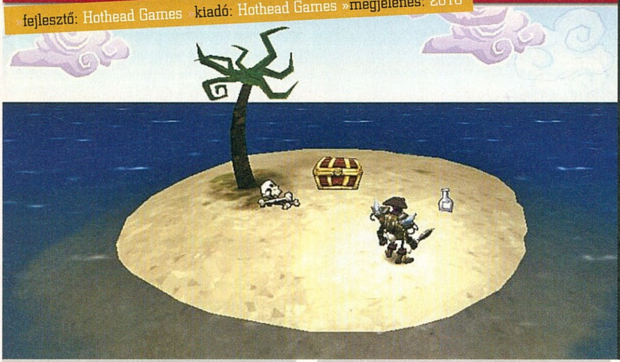
»TELJES DVD-TARTALOM

»TURKÁLÓ

CD/DVD írás: Ashampoo Burning Studio v6.75 / CDBurnerXP v4.2.5.1541 / ImgBurn v2.5.0.0 | Driverek: AMD-Ati Catalyst v9.8 és nVidia Forceware 190.62 WinXP videokártya driverek | Desktop Tuning: CursorFX v2.01 / Fences 0.96 / ObjectDock v1.90 / WindowBlinds v6.4 | Fájlkezelés: 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.04a | Képkezelés: GIMP v2.6.7 / Hypersnap v6.61.02 / IrfanView v4.25 / Paint.NET v3.36 / Screen Print & Capture 32 3.5 / XnView 1.96.2 | Multimédia: Adobe Reader 9.1 / CDEx 1.5.1 / K-Lite Codec Pack v5.1.0 / MediaMonkey v3.1.1.1261 / Quicktime Player v7.6.2 / StreamHijacker v0.719 / VobSub v2.23 / WinAmp 5.56 / XviD v1.2.2 codec | Rendszer: Advanced SystemCare Free v3.3.4 / Game Booster v1.21 / Smart Defrag v1.20 / Glary Utilities v2.15.0.738 | Számítógép védelem: Ad-Aware Anniversary Edition 8 (frissített definíciós fájlokkal) / Comodo Internet Security v3.11.108364.552 / Avira AntiVir Personal v9.0.0.407 / Spybot: Search & Destroy v1.6.2 (frissített definíciós fájlokkal)

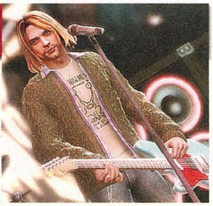
»DeathSpank

»fejlesztő: Hothead Games »kiadó: Hothead Games »megjelenés: 2010



A Monkey Island találkozása a Diablóval – így összegezte a játékot Ron Gilbert ötletgazda. Az első pillantásra valóban hatalmas marhaságnak tűnő akció-RPG majdnem öt éve készül, és már annak is több mint egy esztendeje, hogy nagy csinnadrattával bejelentették: a Hothead Games személyében sikerült kiadót találni a projektnek. Volt már szó arról is, hogy a játék epizodikus formában kerül forgalomba, azonban idén márciusban ez is megváltozott. És végül íme, a szeptemberben megtartott Penny Arcade Expón végre megtudtuk azt is, milyen a játék, amikor játszanak vele. A háromdimenziós környezetbe helyezett kétdimenziós, papírmasé figurák pont megfelelő hangulatot teremtenek egy olyan játéknak, ami afféle viccesen torz emléket próbál állítani a stílust megteremtő ördögös játéknak. A játék címszereplője, DeathSpank hatalmas testével, dülöngélő járásával, és persze meglehetősen fura fejével két lábon járó karikatúrája a kattintgatós öldöklésnek. A hős bárdjával (ami később Bárd 360-á fejleszthető – körkörös mozdulatokkal szórja osztja majd a halált) tesz rendet a csontvázak, zombik és csirkék között. Természetesen a DeathSpank nem lenne méltó a Diablo-klón jelzőre, ha nem aggathatnánk magunkra ezerféle ruhát, fegyvert és kiegészítőt, és ha nem találkoznánk legalább egy okostojás öregemberrel, aki elmondja, hogy bár most csak mint Keserű Eubrick ismerik, volt idő, mikor az emberek rettegték a Legyőzhetetlen Eubrick nevet (ami közvetlenül azután volt, hogy mindenki csak Sallynek szólította). A DeathSpank elvarázsolta a PAX közönségét, és jó jel, hogy nemcsak a művészi munka kapott dicsérő szavakat, de a játék sajátos humorát is elismerték az egybegyűltek (magyarán mindenki röhögött a bemutató alatt).«

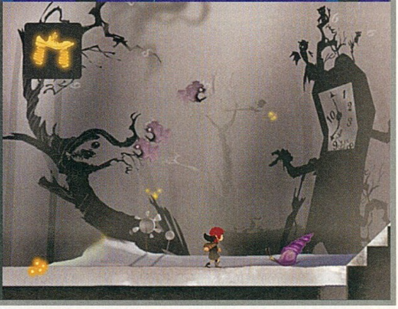
»Az Activision nem jut a Nirvanába



Legutóbb arról írtunk, hogy Bobby Kotick, az Activision feje különböző sajtónyilatkozatokkal borzolja a kedélyeket, ám ezzel még koránt sincs vége a botrányoknak. A frissen megjelent Guitar Hero 5-ben a Nirvana egykori frontembere, Kurt Cobain is „megnyerhető” karakter, vagyis ha elég sokáig eljutunk a játékban, megkapjuk a lehetőséget, hogy a manapság már csak mint a grunge keresztapja emlegetett gitárhőssel a virtuális színpadon zenéljünk. Nem ez az első alkalom, hogy a játékban ismert zenészek digitális mása kap helyet, viszont úgy tűnik, sokak érzékenységét bántja a tény, hogy az ötödik részben ezek az avatárok már nemcsak a saját számaikat játszhatják el, hanem ha úgy akarjuk, akármelyik számot akármelyik hangszeren. Magyarán beállíthatjuk, hogy az együttesünk négy Kurt Cobainből álljon, és ekkor Kurt dobol, bőgőzik, gitározik és énekel – ha úgy tartja kedvünk, akár Elton John számait is. Nos, Courtney Love a minap a Twitteren adta a világ tudtára, hogy a világból is kipereli az Activisiont, ugyanis ő, mint a Cobainnel kapcsolatos jogok birtokosa, nem adott engedélyt néhai férjének felhasználására. Hamar kiderült, hogy ez így nem igaz, sőt, az Activision közleményben tudatta a világgal, hogy nemcsak a jogokat kapták meg, de Love még fényképeket is adott, sőt elmondta, hogy szerinte hogyan kellene ábrázolni az 1994-ben elhunyt énekest. A történetbe a Nirvana együttes két, még élő tagja is becsatlakozott: Dave Grohl dobos és Chris Novoselic basszusgitáros közös nyilatkozatban kérték az Activisiont, miszerint „hozza meg az egyetlen jó döntést”, és egy frissítésen keresztül tiltsa le Cobain karakterét, hogy az csak a saját számait játszhassa el – lapzártánkig a kiadó nem adta jelét, hogy hajlandó lenne bármi ilyesmire. A játékosvilág megosztott, és mi sem vállalkoznánk az igazságtételre, bár néhány dolgot azért érdemes szem előtt tartani. Az egyik, hogy meglehetősen valószínűtlen, hogy az Activision nem rögzítette jó előre, hogy mi is fog történni Cobain karakterével a játékban, ennek fényében érdekes, hogy Courtney Love-nak csak most jutott eszébe tiltakozni. A másik, hogy azzal, hogy azt mondjuk, Kurt Cobain emlékét gyalázza, ha nem a saját számait énekli, egyben azt is állítjuk, hogy a játékban szerepeltetett együttesek, illetve azok zenéi nem érnek annyit, mint a Nirvana alkotásai – márpedig ilyen illusztris számlistával ez minimum botorság. Hogy mi lesz a dolog végeredménye, azt nem tudni – ha érdekel, a pcguru.hu-n biztosan megtalálod, hogyan alakul a csata.«

»Lucidity

»fejlesztő: Lucasarts »kiadó: Lucasarts »megjelenés: 2009. 10. 07.



A hogy arról a legutóbbi számunkban is beszámoltunk, a LucasArts elérkezettnek látja az időt arra, hogy visszatérjen a hírnevét megteremtő kétdimenziós kalandjátékok készítéséhez. A Monkey Island franchise újbóli beröffentése után azt vártuk, hogy majd csak szórják frutti helyett a régi nagy klasszikusok újrafeldolgozásait, azonban nem kis meglepetésre a cég egy teljesen új címet dobott be a köztudatba. A Lucidity nevű játékban egy Sofi nevű kislány képzeletében utazgathatunk majd, és a feladatunk az lesz, hogy egyengessük a fiatal hősnő útját. A kétdimenziós, oldalra scrollozós játékmenet érdekessége, hogy nem közvetlenül Sofit irányítjuk majd, ő ugyanis megy magától. A mi szerepünk az, hogy a megfelelő segédeszközök alkalmazásával átlendítsük a kislányt az aktuális úttorlaszon, és csak a mi gyors reakcióinkon, helyzetfelismerő és problémamegoldó képességünkön múlik, hogy Sofi milyen mélyre utazhat az álmaiban. Az eszközeink között a lépcsők, pallók és egyéb áthidaló elemek mellé olyan érdekességeket is kapunk majd, mint a rugótalpú cipő. A művészi grafikai megvalósítás (ami a készítők szerint leginkább egy gyerekkönyv hangulatát idézi) mellé igazi csemege lesz az álomszerű zene, és mindezek mellett már csak hab a tortán a Steam rendszerén keresztül kapott achievementek sora. Megjelenés október elején.«

»Egyre kevésbé Titkos Világ

»fejlesztő: FunCom »kiadó: n.a. »megjelenés: n.a.

A Secret World című egészen újszerű MMO-ról nem is olyan régen adtunk hírt, sőt, azóta azt is megtudtuk, hogy a játékot népszerűsítő videókat a magyar Digic Pictures készíti. Most azonban már nem a kedvcsináló filmekből, hanem magából a játékból is láthatunk képeket. A nagyvárosi életet a rémtörténetek világával, és azok szörnyeivel megfűszerező MMO nem hazudtolja meg magát, és továbbra is hozza azt az elbűvölően rémisztő világot, ami már az első hírekből is áradt. A betongólem kifejezetten szimpatikus, bár nem szívesen futnánk össze vele itt a szerkesztőség melletti parkolóban... A játékot fejlesztő FunCom nem mondható tapasztalatlannak az MMO-k fejlesztése terén, bár hazudnánk, ha azt állítanánk, hogy sikeresek: az Anarchy Online és az Age of Conan után talán a Secret World hozza meg a srácoknak a várva várt áttörést.«

»Különleges billentyűzet hölgyeknek

Általában nem szoktunk helyt adni a lányokat érő számítástechnikával kapcsolatos vádaknak és vicceknek, de miután a képeken látható speciális billentyűzetet az Amerikai Szőkék Amerikai Szövetsége is jóváhagyta, úgy gondoltuk, mindenképpen hírt adunk a dologról. A klaviatúra kiosztásában teljes mértékben megegyezik egy szabványos példánnyal, a különlegességet a speciális gombokra applikált speciális feliratok adják, úgy mint a szóközre írt A Nagy Gomb, vagy a funkcióbillentyűk F-E-L-E-S-L-E-G-E-S-ként való aposztrofálása, a Caps Lockra írt magyarázatot, a „Vigyázat, XXXL-es betűk"-et már nem is említve. A numerikus részen a számokat a dobókockáról és a dominóról ismert pöttyök helyettesítik, és a könnyebb élet reményében az entert ezentúl csak mint „Igen, akarom", az Escape-billentyűt pedig mint „NEM!" gombot ismerjük majd. A legnagyobb segítség azonban minden bizonnyal a nők elől mindig galádul elbújó jelek kiemelése lesz: a képek tanúsága szerint a gyártó bekarikázza a kötőjel, a zárójel és a kettőspont karaktereket az előhívásukra szentelt gombokon. Ha bárki ilyennel szeretné meglepni nőismerősét, nem is kell nagyon mélyen a zsebébe nyúlnia: potom 50 amerikai dollárért már meg is szerezhetjük az ízléses, rágórózsaszín színben pompázó perifériát.«

»Star Wars Battlefront 4 koncepciórajzok keringenek az interneten

»Kapzsiság az élet megrontója

Az Electronic Arts mindent megtesz, hogy minél nagyobb hírverést csapjon a Dante's Inferno körül (bár a nagy igyekezetben néha túllőnek a célon). A közelmúltban áltüntetést szerveztek, ahol bigott keresztényeknek álcázott aktivisták tüntettek a cég és a játék ellen „az EA az Ördög", és ehhez hasonló elmés táblákkal; de az sem volt semmi, mikor a júliusi Comic-Conon arra biztatták az embereket, hogy fotózkodjanak a hosztesszekkel félreérthető pózokban (amivel csak az volt a baj, hogy a hoszteszeket elfelejtették megkérdezni, mit szólnának a dologhoz). A mostani húzás sem kevésbé fura: egy sor külföldi játékmagazin újságírója kapott olyan csomagot, amiben egyebek mellett egy 200 dollár összegre kiállított csekk is pihent. A hivatalos magyarázat az, hogy az EA hónapról hónapra más bűn témájában rendez kampányt, és most a fösvénység van soron. A csekkek amúgy teljesen hitelesek voltak – volt olyan szerkesztőség, ahol a kapott pénzt jótékonykodásra ajánlották fel, de akadt olyan is, ahol nyilvánosan elégették a csekket (ezzel beleesve a kevélység bűnébe, de annyi baj legyen). Kíváncsian várjuk a következő akciót, reméljük a srácok nem lesznek lusták kitalálni valami ennél is nagyobb marhaságot...«

»Shank

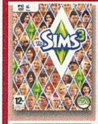
»fejlesztő: Klei »kiadó: Klei »megjelenés: n.a.

Úgy tűnik reneszánszukat élik a kétdimenziós játékok: most épp a Klei Entertainment jelentett be 2D-s scrollozós-lövöldözős játékot. A látszat ellenére azonban a Shankből nem hiányzik semmi, ami egy igazán jó játékhoz kell: a főhős (akit úgy hívnak... Shank) egy Desperado-szerű világban lát neki kicsinálni a tengernyi rosszfiút, és a játékmenet-videók alapján egy pillanatig sem lesz megállás. A rendkívül jól kidolgozott harcrendszerben például nem lehetetlen az, hogy miután vagy hatvanszor kést vájtunk az előttünk álló szívébe, a földre teperjük, és mintegy fedezékként használva őt lelőjük a mögötte sorjázókat – de ha szeretnénk, akár láncfűrésszel, sörétes puskával vagy bármilyen egyéb lőfegyverrel is jobb belátásra bírhatjuk a vérszomjas ellenséget. Az egész játéknak olyan hangulata van, mint egy különlegesen véres rajzfilmnek a Cartoon Network szombat hajnali felhozatalából, amit Tarantino rendezett. Jamie Cheng (ex-Relices fejlesztő, aki többek között a Warhammer 40K címeken is dolgozott) elmondása szerint a cél az volt, hogy visszahozzák, és egyben megújítsák a 80-as és 90-es évek 2D-s henteléseit. Mint elmondta, a most kiadott videóban látható lepusztult mexikói környezet távolról sem az egyetlen helyszín a játékban, és a fegyverek száma is bőven meghaladja majd a kezdeti kés-pisztoly-láncfűrész kombinációt. Cheng szerint a fegyverek kiválasztásánál egyértelmű cél volt, hogy amikor a játékos megkapja az adott szerszámot, olyan fejet vágjon, mint Bruce Willis a Ponyvaregényben, ahogy megtalálta Zed nemezisét, a japán kardot. A hihetetlenül stílusos grafikával és játékmenettel megáldott Shank valamikor a jövő év folyamán kerül forgalomba, a mostani tervek szerint kizárólag digitális úton (vagyis érdemes lesz kutakodni a Steamen).«

TOP 10

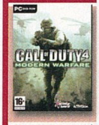
»MAGYARORSZÁG«

08.31 – 09.06



The Sims 3
Jól bevette magát az első helyre az EA életszimulációja, s hamarosan érkezik az első kiegészítő hozzá. Rettegve várjuk.
PCG 09.07 »88%«

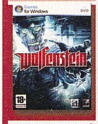
WoW: Wrath of the Lich K.
Bejelentették a legújabb kiegészítőlemezt, a Cataclysmet, ami alapjaiban változtatja meg a WoW világát. Chris nem olvas róla semmit, nehogy visszaessen.
PCG 09.07 »97%«



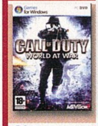
Call of Duty 4
Nem vagy igazi játékos, ha még nem nyomtad végig legalább háromszor a Call of Duty 4-et. Veterán fokozaton persze...
PCG 07.13 »95%«

GTA IV
The Ballad of Tony Gay névre hallgat a második DLC a játékhoz, aminek érkezését már minden GTA rajongó várja. Mi nem annyira...
PCG 09.01 »97%«

Counter-Strike: Source
Ha sikerélményre vágysz, lehet, hogy nem most kéne elkezdened CS-zni. Mostanra már a fél világ überprofin nyomja.
PCG 04.12 »87%«



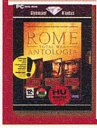
Wolfenstein
Minket nem taglózott le az új Wolfenstein, középszerű játékot kaptunk. Tesztünket e havi számunkban olvashatjátok.
PCG 09.11 »80%«



Call of Duty: World at War
Majdnem olyan népszerű, mint CoD 4, de legalább olyan élvezetes. Fél év kihagyás után visszamentünk játszani mi is, de szét lettünk alázva.
PCG 08.13 »90%«

Witcher Enhanced Edition
Hatalmas patchek formájában szépítgetik, bővítik a Witcher játékot, ami épp most fejlődött 1.5-ös verziószámra.
PCG XX.XX »XX%«

Pokoli Szomszédok 3
Vannak játékok, melyeknek toplistán szereplését soha nem fogjuk tudni megszokni. Ilyen a Pokoli szomszédok is.
PCG XX.XX »XX%«



Rome: Total War Antológia
A Rome Total War, a Barbarian Invasion és az Alexander kapott helyet egyetlen csomagban, ami igényes magyarítást is kapott.
PCG XX.XX »XX%«

»Mytheon

»fejlesztő: PetroGlyph »kiadó: True Games »megjelenés: '09. ősz

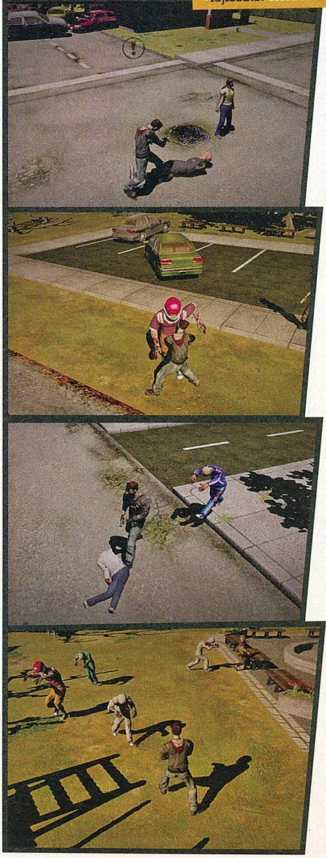
Ha valakinek még nincs elege a mikrotranzakcióra épülő MMO-kból, az figyeljen nagyon, mert most olyan jön, ami még nem volt (legalábbis a True Games sajtósai szerint): a Mytheon ugyanis egy egészen érdekes RPG-RTS hibrid, ami mögött a méltán híres PetroGlyph, a Star Wars: Empire at War és Universe at War fejlesztői állnak (kiegészülve néhány, a C&C-s Westwoodból kivált sráccal). A grafikailag sem elveszett játék célja az, hogy a szerepjátékok és a valós idejű stratégiák legjobb elemeit ötvözve olyan élményt szerezzen, ami egyrészt boldoggá teszi a játékost, másrészt ráveszi őt arra, hogy fizessen sokszor kevés pénzt a játékban fellelhető fontos apróságokért. A tervek szerint a vállalkozó kedvűek első nekifutásra az ősi Görögország vidékeit kalandozhatják és taktikázhatják be, de a későbbi kiegészítőkben Hellásznál is időtlenebb és egzotikusabb kultúrákban is megmártózhatunk. A készítők igyekeznek olyan mértékű testreszabhatóságot és izgalmakat összedobni, hogy a játékosok a szóló, a csapat és az egymás elleni játékmódban is örömüket leljék. A játék alapját a harcok közben gyűjthető Erőkövek jelentik (és az RTS-vonal valószínűleg ki is merül abban, hogy mikor használjuk fel ezeket): birtoklóik erős varázslatokat lőhetnek el, illetve hűséges segítőket idézhetnek meg a segítségükkel. Bár az eddig megjelent mikrotranzakcióra épülő játékok példáján okulva nem jósolunk biztos jövőt a Mytheonnak, érdekes próbálkozás lesz, ami megérdemli, hogy a műfaj (és az újdonságok) kedvelői odafigyeljenek rá egy kicsit.«

»A szegény ember egere

Richard „Rahdo" Ham, a Brinket fejlesztő Splash Damage vezető fejlesztője egy, a közelmúltban adott interjújában érdekesen foglalta össze a PC-s világnak a konzolos kontrollerekről alkotott véleményét. „Nagyon keményen dolgozunk azon, hogy eltaláljuk a legjobb irányítási beállításokat az analóg karokra, de annak ellenére, hogy amúgy nagyon közel járunk a maximumhoz, a tesztelési szakaszok végén mindig csak úgy tudjuk összefoglalni a helyzetet, hogy bizony az analóg kar a szegény ember egere." Az interjúban nem ez volt az egyetlen pro-PC jellegű odamondogatás, Rahdo ugyanis megismételte, amit mostanában ismét egyre több fejlesztő mond el (ki halkabban, ki bátrabban): a konzoloknak igenis jól körülírható határaik vannak, és a grafika mindig csak annyira lesz jó, amit az adott konzolgeneráció elbír – ellentétben a PC-s változattal, ahol pont annyira szép a játék, amennyire erős a gép.«

»Fort Zombie

»fejlesztő: Kerberos »kiadó: Paradox »megjelenés: 2009. ősz



A Paradox szerint idén ősszel érdemes lesz alaposan bezárni az ajtókat, sőt, ha igazán biztosra szeretnénk menni, akkor szögeljük is be őket. A Fort Zombie biztosan nem hat majd senkire az újdonság erejével, hiszen zombistúlélős játékkal tele a padlás, de valamiért mégsem tudjuk megunni az ezredik ilyen címet sem. A jobbára csak az olcsóbb játékairól ismert kiadó mindent megtesz, hogy a kedvünkben járjon: egy indianabeli kisvárosban, Pietyben járunk, amit pont ottlétünk alatt lepnek el az élőhalottak, így nincs más választásunk, mint fedezékbe vonulni (a három lehetőség az iskola, a börtön vagy a rendőrség), és a városka megmaradt népességével (mármint azzal a résszel, ami nem akar megharapni minket és nem bűzlik az oszló hústól) együtt kibekkelni valahogy a helyzetet. Figyelembe véve azonban a tényt, hogy nemcsak a kisváros néhai lakóival, de a közeli metropoliszból érkező utánpótlással is meg kell küzdenünk, jobb, ha hosszú védekezésre rendezkedünk be kis erődünkben. A szerepjátékos elemekkel feltupírozott bázisvédő játékban csak a legjobb terv tarthat minket életben, így napközben alaposan oda kell figyelnünk, hogy milyen tevékenységeket végzünk, és mely statisztikánkat fejlesztjük, hogy aztán az éjjeli rohamot vissza tudjuk verni. Az érdekes koncepció a flashjátékok kedvelőinek ismerős lehet, no de kit érdekel, a lényeg, hogy ebben a 15 dolláros PC-exkluzív játékban a Paradox összegyűjti nekünk a műfaj legjobb pillanatait.«

»A DiRT 2 után a Stalker: Call of Pripyat is DirectX 11-es támogatást kap

»Eladó az első eladott videojáték

Az Ebayen néha egészen különleges dolgokra bukkanhat az, aki nyitott szemmel böngészi az amerikaiak digitális bolhapiacát. Most például két játéktörténelmi matuzsálem bukkant fel, két (egy sárga és egy zöld) játéktermi monstrum, amin a Computer Space nevű, 1971-es játék fut. A programot az a Nolan Bushnell jegyzi, aki bár a jelen cikkünk alanyául szolgáló játékot még a Nutting Associates munkatársaként fejlesztette ki, később megalapította az Atarit. A Computer Spaces alapjait amúgy az 1961-ben az MIT-n kifejlesztett Spacewar! adja, ami a közvélekedés szerint az egyik első számítógépes játék volt, de a most áruba bocsátott gépek számítanak az első kereskedelmi forgalomba került videojátéknak (nem, a Pong csak két évvel később jött). Ha valaki siet, és van 1500 vagy 2500 amerikai dollárja, máris a magáénak tudhatja a bútorként, szobadíszként vagy társalgási alapként is kifejezetten jól szolgáló masinákat – azonban a vásárlást csak azoknak javasoljuk, akik a működtetéshez megfelelő mennyiségű negyeddollárossal is rendelkeznek.«

»1500 dollár a Vörös Báróért

Aminap egészen különleges felhívás került az internetre: ha valakinek megvan a Red Baron II vagy a Red Baron 3D eredeti forráskódja (nem maga a játék, hanem a C vagy C# nyelven közreadott programsor), az azonnal szóljon a játék jogait a közelmúltban megszerző Mad Otter Gamesnak, ugyanis van 1500 felesleges dollárjuk, amit szívesen szétosztanának a becsületes megtalálók között. Damon Syle, a csapat vezetője elmondta, hogy ismét fel szeretnék virágoztatni az első világháborús repülőgép-szimulátorok műfaját, és ehhez elengedhetetlen, hogy tisztában legyenek az alapokkal. Tény, hogy bár a célközönség egy egészen vékony réteg, de azt sem szabad elfelejteni, hogy volt idő, mikor a Red Baront a világ negyedik legjobb játékának szavazta meg a közönség.«

»Azt beszéli már...

Tény, hogy eddig csak kevesen beszéltek róla, de azért nem meglepő, hogy játék is készül a Jeff Bridges főszereplésével készülő, Tron című klasszikus folytatásából. A fénymotoros jelenetéről elhíresült film már sikerre vitt egy, a világot alapul vevő játékot, így reméljük, most sem csak a szokásos minőségű filmadaptáció jön.«

»70%«

Néhány érdekesebb a közelmúltban levédett címek közül (zárójelben pedig a védelmet kérő cégek): Deathmark (Zenimax), True Blood (a vámpíros sikersorozat játékváltozata, HBO), Sledgehammer Games (Activision), Treasure Mania (egy Facebookos játék a Ubisofttól), Cowbell Hero (Digital Hero Games)«

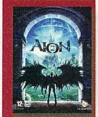
»80%«

Valószínűleg hatalmas bukta lesz a Wolfenstein legújabb inkarnációja – az első héten az összesített eladások alapján csak 106 ezer ember volt kíváncsi Blazkowicz legújabb kalandjára, ráadásul ez az összeg 59 000 Xbox 360-as, 30 000 PS3-as és csak 17 000 PC-s példányra oszlik el.«

»90%«

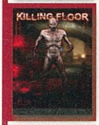
TOP 10 »STEAM« 08.16 - 08.22

Left 4 Dead
A Steam húzójátéka az ultrasikeres Left 4 Dead, amit legfőképp kooperatív játékmódja tesz különlegessé.
PCG 09.01 »90%«

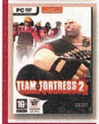


Aion Collector's Edition
Bár még csak előrendelésben, de hihetetlen jól fogy a WoW jelenlegi legnagyobb riválisaként számott tartott Aion. Tesztünk e havi magazinunkban található.
PCG 09.11 »84%«

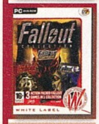
Counter-Strike Source
Nemcsak Magyarországon, Steamen is jól fogy a Counter-Strike. Mi maradunk a Battlefieldnél, ott még van esélyünk.
PCG 04.12 »87%«



Killing Floor
Az ismeretlenség homályából előtűnő Killing Floor olyan, mintha a Left 4 Dead teljes koppintása lenne. Viszont csak 15 euróba kerül.
PCG XX.XX »XX%«

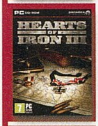


Team Fortress 2
Csapatalapú lövöldözős játékokból nincs hiány a Steamen, a Team Fortress 2 áll a legközelebb a szívünkhöz.
PCG XX.XX »90%«



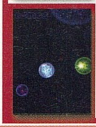
Fallout Collection
Kicsit csalóka gyűjtemény, ugyanis a 3. rész nincs benne, csak a Fallout 1-2 és a Tactics. Ettől függetlenül örökzöld darab.
PCG XX.XX »XX%«

The Orange Box
Tartalmazza a Half-Life 2-t és kiegészítőit, valamint a logikai feladványokra építkező Portalt és a Team Fortress 2-t.
PCG 07.12 »96%«



Hearts of Iron III
Azért nem sikerült tesztelnünk a játékot, mert nem volt olyan cikkírónk, aki ne hanyatt-homlok menekült volna, miután meglátta a screenshotokat.
PCG XX.XX »XX%«

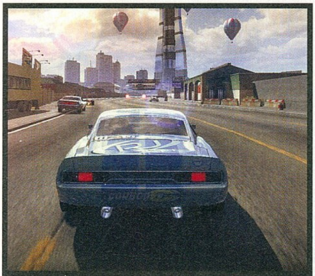
Valve Complete Pack
21 játékot tartalmazó megacsomag, amely közel 15e forintért lehet a mienk. Viszont minden benne van, ami kellhet.
PCG XX.XX »XX%«



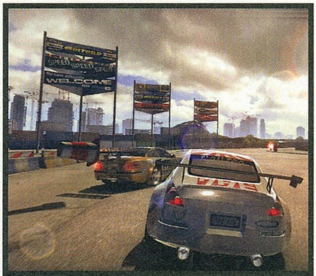
Osmos
Csupán 7 euróba kerül ez az apróság, amelyben logikai készségünket és ügyességünket tehetjük próbára.
PCG XX.X »XX%«

»Ignite – The Race Begins

»fejlesztő: Nemesys team Studio »kiadó: »megjelenés: 2009. ősz

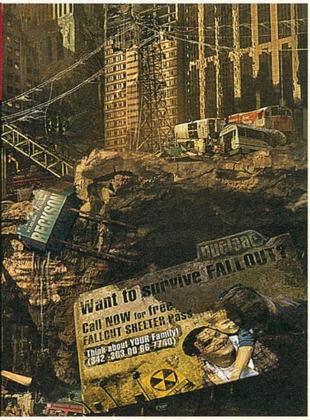


Ebben a hónapban sem hagyjuk magukra a magyar fejlesztőket, ezúttal ugyanis az eddig meglehetősen radar alatt közlekedő online autós mókáról, az Ignite-ról adunk hírt. Igen, autóverseny, de mielőtt mindenki messze szaladna (vagy csak továbblapozna a Need for Speed: SHIFT tesztünkhöz), elmondom, hogy a Nemesys játéka korántsem a megszokott, „nyomd a gázt és nyerni fogsz" típusú versenyjáték. Persze mint minden autóversenyben, itt sem baj ha a pedál átszakítja a padlólemezt, de a hangsúly nem annyira a sebességen, mint inkább a pontszámon van. Minden, amit a versenyben teszel, pontot ér: ha kilinccsel előre kanyarodsz, ha elcsapsz dolgokat vagy csak ha simán száguldasz, az mind pörgeti a számlálót, és ha eléred az ezret, elégetheted a pontjaidat: egy nagy löket nitro visz majd még előrébb. A fejlesztők szerint azonban érdemes lesz taktikázni kicsit. Egyrészt ugye ellőheted ezer pontonként a naftát, de várhatsz kétezerig, hogy még nagyobb adag extra lóerőt kapj – sőt, az is járható út, ha egyáltalán nem használod fel a pontjaidat, a verseny végén ugyanis a maradék levonásra kerül az időből. A pontok köré még két másik játékmód is épül, mindkettőben egy adott mennyiségű ponttal indulunk, az egyikben arra kell vigyáznunk, hogy ne ütközzünk neki a falnak (mert akkor pontlevonás jár), a másikban meg az a lényeg, hogy a falakon kívül mindennek menjünk neki, hogy el ne fogyjanak a pontjaink. A három valóban újszerű versenymódban amcsi izomautók, import járgányok (ami valószínűleg európai és japán márkákat jelent) és a szupersportkocsik volánja mögé ülhetünk, továbbá 25 versenypálya, 17 achievement, gyűjthető extrák (festések, autók) és valósághű sérülésmodell várja mindazokat, akik adnak egy esélyt a magyar fejlesztők új játékának. A sajtóközlemény szerint négy játékos multival a srácok nem kevesebbet szeretnének, mint hogy világszerte az Ignite legyen a LAN-partik sztárja, és a képek illetve a leírás alapján mindez nem is olyan hiú ábránd.«



»Bethesda kontra Interplay: újabb meccs a Fallout jogai miatt

A Bethesda beperelte az Interplay-t – úgy tűnik eddig bírták cérnával, hogy az Interplay (meglovagolva a Fallout 3 sikerét) mostanában csak mint „Fallout Trilógia" hirdeti a Fallout első két részét és a Fallout Tacticset tartalmazó csomagot. Az Interplay azzal védekezik, hogy már jóval azelőtt is kapható volt a gyűjtemény, hogy eladták volna a játék jogait a Bethesdának 5,75 millió dollárért, és ez igaz is, egyetlen apró dolgot leszámítva: akkor még nem szerepelt a meglehetősen félrevezető „trilógia" szó a dobozon. A perben azonban nem csak erről lesz szó: a Bethesda azt kéri a bíróságtól, hogy tiltsa el az Interplayt minden olyan tevékenységtől, ami összefüggésben van a Fallout márkával, így például kútba eshet a Project V-13 fedőnevű Fallout-MMO fejlesztése is – bár a Fallout 3 kiadója szerint a játék csak nevében létezik, és az Interplay semmit sem fejleszt. Bár megoszlanak a vélemények, hogy a két cég közül melyik jogosult a játékvilág egyik legtöbbet érő címének használatára (amelyik nem élt a lehetőséggel, vagy amelyik a rajongók szerint a harmadik résszel legyilkolta a sorozat örökségét), az biztos, hogy nekünk játékosoknak az a legrosszabb, ha a két cég pereskedik ahelyett, hogy fejlesztene.«



Hőség, tömeg és némi lökdösődés: mindössze ennyi negatívumot tudnánk elmondani az augusztusban első alkalommal megrendezésre került kölni GamesCom 2009 fesztiválról. Minden mással tökéletesen elégedettek vagyunk, a negyedmillió másik látogatóval együtt.

írta» MIGUEL

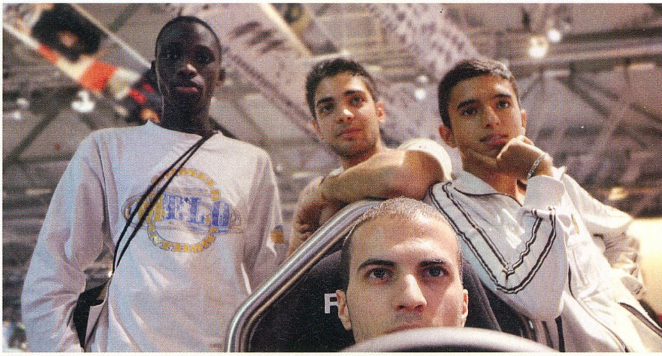
Közhely, de igaz, hogy egy év leforgása alatt gyökeresen megváltozhat minden. Tavaly ilyenkor még arról cikkezett mindenki, hogy mekkora siker volt az akkor már hagyományosnak számító lipcsei Games Convention, aztán szépen lassan kiderült, hogy idén már nem a keletnémet nagyváros rendezi Európa legrangosabb játékosfesztiválját, és most ott tartunk, hogy a Kölnben megrendezett GamesCom olyan jól teljesített, hogy a résztvevők csak úgy köszöntek el egymástól: jövőre veletek ugyanitt!

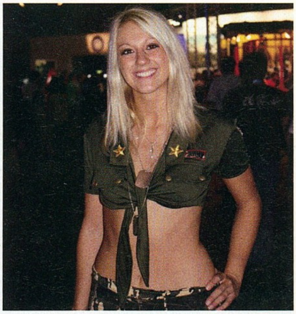
A KÜLDETÉS CÉLJA: KÖLN

Németország negyedik legnagyobb városa eddig nem igazán töltött be hangsúlyos pozíciót a játéktörténelem térképén, ha jól belegondolunk, még elfoglalnunk sem nagyon kellett a Call of Duty vagy Medal of Honor epizódokban. Most azonban alaposan kitettek magukért a derék németek, hiszen nemcsak a közelmúltban felújított KoelnMesse nevű konferencia- és vásárközpont nyolc hatalmas pavilonja öltözött őrült díszletekbe, de a taxisok Dark Void logóval a tetejükön vitték az utasokat, sőt a különböző elektronikai láncok üzleteiben nevetséges összegekért lehetett hozzájutni a játékokhoz (5 euró egy Sims 3-ért még akkor is kivételes ajánlat, ha amúgy nem vagyunk oda a digitális áléletért). A már említett KoelnMesse méreteiről csak annyit, hogy simán elfért benne a napi 50 ezer látogató, bár ennek az volt az ára, hogy a bejárattól legmesszebb lévő épületben elhelyezett sajtóközpont akkor is negyedórányi sétára volt a beléptető kapuktól, ha alaposan kiléptünk. Nem mértük, de az ott töltött nap alatt biztos, hogy legyalogoltunk egy óvatos Budapest-Hatvan távolságot, de minden méter megérte, hiszen elképesztő mennyiségű és minőségű bemutatót, tesztverziót, sajtóvetítést, sajtótájékoztatót láttunk – hol nyilvánosan, száz másik emberrel, hol a zárt ajtók mögött, néhány másik szerencsésseI.

HOGY IS MEGY EZ?...

Akik hozzám hasonlóan még soha nem voltak igazán nagy játékos seregszemlén (nem, a Budapest Game Show kedves a szívünknek, de még van hova nőni), azoknak talán újdonság lesz, ha leírjuk, hogy is működik pontosan egy ilyen rendezvény. Egyrészt a kiállítást ugyanúgy két részre lehet osztani, mint a látogatókat: van üzleti (ide tartozik a sajtó is) rész, és van a hétköznapi embereket célzó show-szakasz. Az előbbi egy, az egész rendezvényközponthoz képest kisebb területen kerül berendezésre, a különböző kiadók zárt stan-





»A SZÁMOK«

A kiállítás 120 000 négyzetméterét 31 ország 458 kiállítója töltötte meg, és ezt a 48 országból érkezett 4 000 újságíró mondja el szerte a világban. A rendezvényre összesen 228 000 olyan látogató jött el, akit nem valamilyen cég vagy újság küldött, és 95%-uk nyilatkozott úgy, hogy jövőre is eljön. Hatalmas szerencséjükre az üzleti résztvevőknek, magyarán a kiállítóknak is bejött a kölni vásárközpont: a kiadók, fejlesztők és egyéb cégek 90%-a jelezte közvetlenül a GamesCom vége után, hogy 2010-ben is szívesen vennének részt a rendezvényen.«

dokat alakítanak ki, ahová az újságírókat és egyéb üzleti partnereket csak az előzetesen megbeszélt időpontokban engedik be (viszont ha egyszer valaki bejut, akkor az maga a tejjel-mézzel folyó Kánaán, hiszen kapunk inni-enni, sőt, ha igazán szimpatikusak vagyunk a hoszteszlányoknak, akkor még ingyen internet is juthat). A kiállítás fennmaradó része szabadon látogatható mindenki számára, és bár ott is ugyanazok a cégek képviseltetik magukat, az ottani standok és pavilonok már a show jegyében készülnek – semmi sem emlékeztet a sajtós részen látható spártai egyszerűségre, egymást érik a hivalkodó színek, formák és plakátok. Az első, zárt napon csak és kizárólag a hivatalosan akkreditált vendégeket engedik be, akik vagy valamilyen médiánál (onvagy offline magazinnál, esetleg tévénél) dolgoznak, vagy valamelyik kiadó- illetve fejlesztőcég munkatársai. A zárt nap célja az, hogy a szakma le tudja bonyolítani a csak rá tartozó részt: jellemzően ilyenkor még elég nagy a pangás, „csak" az a tizenegynéhány ezer ember lézeng az amúgy ötször akkora tömeg fogadására berendezett tereken. Ilyenkor még van lehetőség sorban állás nélkül kipróbálni a játékokat (kivéve, ha az ember a Diablo III játszható demójára nevezne be), és az sem lehetetlen, hogy olyan interjút készítsünk, amiből aztán nem csak a hatalmas tömeg moraja és hangzavara hallatszik. A kiállítás maradék négy napján aztán már nincs kegyelem, a nyilvános részre beengednek mindenkit, aki csak kifizeti a belépődíjat.

> »A show legjobb PC-s játéka a CoD: Modern Warfare 2 lett, a legjobb MMO-nak az Aiont választották, az összetett versenyt pedig a StarCraft II – Wings of Liberty nyerte«

NEM AKADT KI A BEJELENTÉSSZÁMLÁLÓ

Nos igen, bár minden szempontból nagyszerű rendezvényen vagyunk túl, azért azt mindenképpen el kell mondanunk, hogy nem dobtuk el az agyunkat a rengeteg exkluzív bemutató vagy váratlan bejelentés hatására. Az egyetlen igazán nagy durranás a Fable 3 volt, de olyan nagyon azon sem lepődött meg senki, ráadásul elég nagy csalódás volt, hogy kézzelfogható részletet csak keveset, Molyneux-féle „jó, ha a fele megvalósul a kész játékban"-típusú hantát annál többet kaptunk. Úgy tűnt, hogy a nagy kiadók igyekeztek biztosra menni, és valahol érthető is volt a hazardírozás nélkülözése: ez volt az első GamesCom, senki sem tudhatta, hogy mekkora hordereje lesz a rendezvénynek, márpedig majd hülye lett volna bárki is egy alig pár tízezer embert vonzó, a világsajtó szempontjából marginális fontosságú rendezvényen ellőni a puskaport, mikor alig egy hónap múlva kezdődik a már bejáratott Tokyo Game Show. A 2009-es sikert látva a családi farmot is fel mernénk tenni arra, hogy a 2010-es GC-n már lesz minden, amitől egy átlagos gamer maga alá csinál.

PILLANATKÉP A JÁTÉKIPARRÓL

Néhány előnye azért volt annak, hogy a nagy cégek nem lopták el a show-t. Az egyik ilyen, hogy így a kisebb cégek amúgy remek játékaira is volt idő (persze valójában semmire nem volt idő, a GamesCom jellemző számadatait megtaláljátok a cikkben szereplő keretes írásban), másrészt pedig a filozofikusabb szemlélőnek remek lehetőség volt ez a pár nap arra, hogy kicsit rendezze magában, hogy is áll ma a játékipar. Az egyértelmű húzóágazat már évek óta a casual piac, erre nem is vesztegetnénk szót, sokkal inkább érdekes a használható ötletekre épülő MMO-k esete, illetve a tény, hogy a PC-s ipar közeljövőjét az FPS és egy tetszőleges másik műfaj egybemosása jelenti majd. Az, hogy mi sül ki majd a RAGE-Brink-Borderlands trióból, még a jövő zenéje, mindenesetre az már most látszik, hogy a következő két évben ugrásszerűen megnő az autós, az RPG-s és az MMO-s lövöldözésekre építő klónok száma, márpedig ezt a tényt csak alig-alig tudják ellensúlyozni a R.U.S.E.-hoz hasonló, fehér holló gyakoriságával előforduló valóban eredeti és műfajmentő próbálkozások. Van persze olyan is, aki egyáltalán nem akar változtatni a bevált recepten: a Blizzard két nagy címe, a Diablo 3 és a Starcraft 2 szinte teljesen ugyanolyan, mint tíz évvel ezelőtt – persze itt az a titok, hogy az emberek nem is várnak mást.

Pontosan talán csak néhányan tudják, miért kellett Németország egyik sarkából a másikba költöztetni Európa legnagyobb játékos témájú kiállítását, de tulajdonképpen mindegy is, mert a lényeg nem változott: az öreg kontinens továbbra sem marad igazán fajsúlyos szakmai rendezvény nélkül, és mi, játékosok továbbra is első kézből kapjuk meg a legfontosabb információkat. Jövőre veletek ugyanitt!«

Játékmozaik

A Kölnben megtartott játékkiállításon nagy bejelentés (legalábbis PC-s szempontból) nem született, de azért érdemes volt nyitott szemmel járni a standok között...

írta» MIGUEL

»Assassin's Creed II

»fejlesztő: Ubisoft »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2009.11.20.

Az első rész is jónak tűnt, egészen addig, míg meg nem jelent – ezt észben tartva ültünk le az Assassin's Creed 2 demójához. Ezio ezúttal nem Velencében, hanem Firenzében tette tiszteletét, és már az első néhány képkocka alapján biztosan kijelenthető, hogy külcsín tekintetében semmi panaszunk nem lehet majd. Némi festői tetőn sétálást követően működés közben láthattuk az E3-on még csak a videóban feltűnő, ingujjba rejtett pisztolyt, aztán megbizonyosodhattunk afelől, hogy a sok újítás mellett azért a jól megszokott szénaboglyába ugrálás is megmarad. A megbízások postagalambok segítségével jutnak el hozzánk, és a demóban méreggel vetettünk véget a célpont életének – de korántsem a hagyományos módon: jó messziről ügyködve megmérgeztük az áldozatunkat körülálló őrség egy különösen nagy alabárddal felszerelt tagját, aki haláltusájában rángatózva össze-vissza hadonászva lecsapott pár embert, mit ad isten, azt is, akit a galambra kötözött pergamen célzott. Az tehát biztos, hogy a második részben nem ugyanazt a három dolgot ismételgetjük majd a végtelenségig, a különböző mozdulatok és a megoldási lehetőségek megsokszorozódnak (például már nem csak egyfajta embercsoportban vegyülhetünk majd el, hanem konkrétan bármelyikben). Figyelembe véve, hogy Altair kalandjaival legtöbbünknek pont a monotonitás volt a legfőbb baja, azt kell mondjuk, hogy a Ubisoft tényleg összekapta magát, és Ezióra már nem Jade Raymond miatt fizetünk be elsősorban.«

»R.U.S.E.

»fejlesztő: Eugen Systems »kiadó: Ubisoft »megjelenés: 2010 Q1

Vannak olyan játékok, amikkel kapcsolatban nem igazán tiszta a kép – az első kipróbálásig. Nos, pont így voltunk ezzel a R.U.S.E. kapcsán is, bár olvastuk a híreket, nézegettük a videókat, valahogy nem derült ki, hogy mitől is annyira forradalmi a Ubisoft legújabb RTS-forradalma (ráadásul az Endwar óta óvatosan közelítünk a nagy francia forradalmakhoz). A játék alapvetően ugyanolyan II. világháborús FPS, mint mondjuk a Company of Heroes, még az erőforrásmenedzsment is hasonlóan működik (az ellenőrzésünk alatt tartott hadianyagraktárakból jön a pénz), sőt, talán még a grafika is hasonló. A nagy különbség a játék nevét adó angol szóból, a ruse-ból ered: különböző cselek és fortélyok bevetésére nyílik lehetőségünk, amik segítségével megvezethetjük, megijeszthetjük vagy akár totálisan ellehetetleníthetjük az ellenségünket. A kiállított változatban megismerhettük a játékban fellelhető cselek egy részét: az álcaháló elrejti az épületeinket, a rádiócsend alkalmazásakor az ellenség nem látja a járműveink mozdulatait, a kémkedéssel bepillanthatunk a másik tábor életébe, a fantomtámadással pedig alaposan ráhozhatjuk a frászt az ellenünk törőre. A csata a szokásos építkezős, felfedezős kezdeteket hozta, de aztán a különböző ruse-ok bevetésével igazi fordulatokkal teli, taktikázós meccs kerekedett – amit kizárólag azért nyertünk meg, mert a kezdeti ide-oda kattintgatásban legyártottuk a győzelemhez szükséges légifedezetet biztosító légvédelmi üteget.«

»Fable 3

»fejlesztő: Lionhead »kiadó: Microsoft »megjelenés: 2010. 12

Molyneux kiállt a színpadra, és bejelentette az abszolút királyságot: a Fable 3-at. Mi egy kicsit csalódottak voltunk, mert bár a Fable a szerkesztőség szinte minden tagjának nagy kedvence, a bejelentést megelőző hírverés elemei (főleg a nagy történelmi személyiségek bevonása) valami egészen mást, valami sokkal egyedibbet sugalltak. De ne legyünk telhetetlenek, főleg azért ne, mert a mesés szerepjáték harmadik részében szinte minden szebb, jobb és nagyobb lesz – főleg, ha mi is azt szeretnénk. Bár a játék célja az, hogy mi legyünk a legkirályabb király Albion történetében, a kezdetekben ettől még messze állunk: a program első felében az a dolgunk, hogy megfelelő számú és (politikai) súlyú segítőt, támogatót gyűjtsünk, akik aztán majd segítenek elkergetni a jelenlegi zsarnokot. Ezeket a segítőtársakat hol a cselekedeteinkkel, hol az ígéreteinkkel tudjuk magunk mellé állítani, ez pedig később visszaüthet: sosem tudhatod, mibe kerül majd beváltani egy könnyelműen megígért szívességet. Hasonló morális fordulópont lesz majd az is, amikor királlyá válva rá kell jönnünk, hogy elődünk nem feltétlenül volt rossz király csak azért, mert hagyta lezülleni a város iparát – egyszerűen a fejlesztésre szánt pénzt inkább a szegények étkeztetésére költötte. Az ígéretek mellett az érintések rendszere kap majd főszerepet: mostantól nem gombnyomásra történik majd a karakterek interakciója, hanem kezet foghatunk vagy megölelhetjük a nekünk szimpatikus embereket, az égő házból pedig a szó szoros értelmében ki kell majd rángatnunk azt, akit meg akarunk menteni. Messze még a megjelenés, és Molyneux híres az elmesélt, de meg nem valósult játékelemekről, de a Fable 3 jó játék lesz, az egyszer biztos. «

»Risen

»fejlesztő: Piranha Bytes »kiadó: Deep Silver »megjelenés: n.a.

Első nekifutásra igencsak darabosnak tűnt a játék grafikája, márpedig a Gothic eredeti fejlesztőitől nem ilyesmit vár az ember – szerencsére később kiderült, hogy csak a kivetítő minősége volt káros hatással a látványra. A Piranha Bytes nem szakít látványosan a hagyományokkal, a Risen első blikkre tiszta Gothic – nemcsak a stílus, de a párbeszédek és a karakterlap kezelése is ismerős. Ez persze nem akadályozott meg minket abban, hogy nekiinduljunk a kiállított demó nyüstölésének. Karakterünk egy hajótörést túlélve egy elhagyatott tengerparton találta magát. Az egyetlen kivezető úton elindulva egy meglehetősen fura madárba botlottunk, amit leginkább Nagymadár és egy ijedt keselyű keresztezéseként lehet elképzelni. A hirtelen találkozásból fakadó nézeteltéréseket egy husáng segítségével rendeztük, de az ösvényen nem ez volt az egyetlen furcsa találkozó, akadt még pár botoznivaló szörny. A párbeszédek mélységéről, humoráról és változatosságáról számot adni sajnos nem tudunk, annyi bizonyos, hogy a játékban ékes németséggel beszélt mindenki, akivel csak összefutottunk, és akinek megfelelően humanoid alakja volt ahhoz, hogy beszédre is alkalmas szájszerkezettel rendelkezzen. Két érdekes dolgot emeltek ki a készítők: egyrészt a világban elszórt hozzávalók segítségével akár fegyvereket is kovácsolhatunk magunknak (és ezalatt tényleg azt kell érteni, hogy mi magunk izzítjuk, ütjük, alakítjuk, hűtjük és élezzük a vasat, nem csak egymásra pakolunk egy ilyen drágakövet meg egy olyan fegyvert), másrészt pedig a Risen világa emlékezni fog a tetteinkre. Nem ússzuk meg például büntetlenül, ha megverünk valakit, és az sem marad jutalom nélkül, ha jól viseljük magunkat. «

»Borderlands

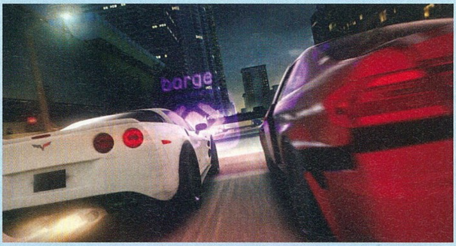
»fejlesztő: Gearbox »kiadó: 2K Games »megjelenés: 2009.10.23

A szerkesztőség kedvence. A Borderlandsról pár hónapja még senki sem mondta volna biztosra, hogy egyáltalán megjelenik, és tessék: két évvel, és egy, a közelmúltban gyökeresen megváltozott koncepcióval a bejelentés után máris itt van a játék, ami összedolgozza az első személyű lövöldözéseket a Diablós, majdnem-szerepjátékos tápolással. A cel-shading effektes grafika volt az első jel, hogy a komolykodó, posztapokaliptikus vonalból kihátráló Borderlands inkább poénosra veszi a figurát, és a demóból az derült ki, hogy jól is teszi mindezt. A játékban egyszerre akár négyen is mehetünk majd vadászni: a kapott küldetéseket egymagunk is megoldhatjuk, de ha szólunk másik három haverunknak, egy pillanat alatt beugorhatnak segíteni nekünk. A játék fő vonzerejét az a több (egyes források szerint tizenhét!) millió fegyver adja, amit a világban szétszórva megtalálhatunk majd. A játék a felszínen sok hasonlóságot mutat a Rage-dzsel, például itt is tudunk majd saját gyártású autóval közlekedni, de összességében ez egy teljesen más élmény lesz, mint az id próbálkozása. Az októberben megjelenő Borderlands a fejlesztők elmondása szerint bár mindhárom platformon (Xbox 360, PS3, PC) ugyanazt a játékélményt nyújtja majd, a játék PC-n mutat majd a legszebben (természetesen csak akkor, ha valakinek megvan a megfelelő vas a Very High beállítások reccenésmentes futtatásához). «

»Blur

»fejlesztő: Bizarre »kiadó: Activision »megjelenés: 2009. ősz

Ha meg kellene jelölnünk azt a játékot, ami a legtöbbet javult azóta, hogy utoljára láttuk, egészen biztosan a Bizarre autós őrületét mondanánk – az E3-on még igencsak csúnyácska és vérszegény volt, sőt akkor úgy tűnt, hogy a fejlesztők nem is annyira a játékélményre, mint a közösségépítő erőre koncentráltak (a Blur a tervek szerint ugyanis minden mozdulatunkat közzéteszi majd a Twitteren és a Facebookon). Szerencsére a most kipróbált változat visszaadta a reményeinket, sőt a négyszemélyes, osztott képernyős multi alatt még a gyermeki vigyor is kiült az arcunkra. A koncepció változatlan: észveszejtő száguldás egy fura, neonszerű fényekkel megvilágított, akadályokkal megszórt pályán, a cél pedig a győzelem és a rajongók gyűjtése – az útközben felszedett power-upok okos felhasználásával. Ezek a pillanatnyi előnyt biztosító kis ikonok egészen változatos extrákkal látják el rövid időre az autónkat: a szokásosnak mondható nitrótól kezdve az aknákon és rakétákon keresztül a durva mágneses mezőig van itt minden, amivel csak el lehet pusztítani vagy le lehet előzni valakit. Bár az eredetiség vagy a formabontás vádjával korántsem illethetnénk a Blurt, annyi biztos, hogy az arcade autós játékok rajongói újabb álmatlan hetek elé nézhetnek majd. Fontos, hogy a játék nem szimulátor: a falnak csapódós kanyarbevételi technika például nem csak megengedett, de fontos játéktechnikai elem, mondhatni a sikeres szereplés elengedhetetlen feltétele. Ha kicsit javítanak azon, hogy egy megpördülés után a játék nem várja meg, míg magunktól visszajutunk a pályára, hanem egy tétlen másodperc után automatikusan visszarak, a Blur igazi finomság lehet.«



»The Whispered World

»fejlesztő: Daedalic »kiadó: Deep Silver »megjelenés: 2010

A kézzel festett művészi munkák ideje lejárt már vagy tíz éve, és hiába támad fel az ilyeneket leginkább alkalmazó kalandjáték-ágazat, valahogy a készítők nem erőltetik a két dimenziós hátterek előtt játszódó jeleneteket – persze nem mindenki gondolja azt, hogy ez jól is van így. Itt van rögtön a The Whispered World, ahol a készítők

nem csak tessék-lássék akarják visszahozni a műfaj aranykorában megszokott minőséget, de bizony szinte tökéletesen ugyanazt adják a játékosoknak, mint annak idején a Lucasarts nagyágyúi, a Monkey Island-sorozat, vagy épp Indiana Jones PC-s kalandjai. A főszereplő, Sadwick kalandjai annak ellenére lesznek rekeszizom-próbálóan viccesek, hogy a srác a világ legtehetségtelenebb bohóca, aki egy reggel azzal szembesül: tehet bármit, a nap végére a világ megsemmisül, méghozzá az ő hibájából. Hősünk azonban nem nyugszik bele a jóslatba, és elindul megváltoztatni a megváltoztathatatlant. A kalandok a klasszikus point 'n' click vonalat hozzák: különböző tárgyak összegyűjtésével és kombinálásával megoldható logikai fejtörők állnak majd előttünk. Sadwick nem az egyetlen főszereplő, itt van Spot is, a nehezen meghatározható fajtájú, de annál nagyobb fontossággal bíró zöld élőlény, aki a kaland során öt különböző formát vehet fel: lehet dagadt lufi, széteshet apró golyókra, lángra kaphat, megynúlhat és (személyes kedvencünk) ki is lapulhat, az előttünk álló feladat kívánalmainak megfelelően. A játék német nyelvterületen már megjelent, az angol fordítás épp a hetekben zajlik – a fejlesztők ígérete alapján legkésőbb januárban meg kell érkeznie a nemzetközi változatnak is.«

»The Saboteur

»fejlesztő: Pandemic »kiadó: EA »megjelenés: 2009.12.08.

Kredenc nézett a játék velejébe még a 2009/07-es számban, és a látottak alapján azt kell mondjuk, hogy bár a pátoszos hősiességből sajnos sokkal kevesebb kerül a játékba, mint azt az első képek, hírek és művészi munkák alapján sejteni lehetett, azért a Saboteur továbbra is igazi vérbő mókának tűnik. A demóban egy meglehetősen hosszú páncélvonat végéből kellett eljutnunk egészen a mozdonyig, és közben mindennel meggyűlt a bajunk, ami csak egy világháborús páncélvonaton feltűnhet: volt egy kisebb zászlóaljnyi katona, egy századnyi mesterlövész, három szekérnyi gránát, ugyanennyi páncélököl, és ha igazán pihenni vágytunk, fedezékbe húzódhattunk a felénk fordított légvédelmi ágyú négy csövéből ránk zúduló áldás elől. Akcióban tehát nem volt hiány, és az igencsak jól eltalált irányításnak köszönhetően nem volt nehéz dolgunk annak ellenére sem, hogy a két világégésben összesen nem vettek részt annyian, mint ahányan azt az egy átkozott vonatot védték. A játék további részleteiről sajnos már csak kérdezgetni tudtunk, a kiállított verzió ugyanis nem tartalmazta a városfelszabadítós, fekete-fehérből színeset varázsoló játékmódot (a Saboteur lényege ugyanis, hogy ahogy a különböző erőszakos cselekedetek végrehajtásával felszabadítjuk Párizs nácik megszállta kerületeit, a játék a kezdeti fekete-fehér ábrázolási módból szépen lassan átvált színesbe). A fejlesztők azonban elmondták, hogy második világháborús játékban még sosem tapasztalt szabadságot kapunk majd, ráadásul a főhőssel mindenhová felmászhatunk majd – igen, akár az Eiffel-toronyra is.«

»LEGO Indiana Jones 2

»fejlesztő: TellTale »kiadó: Lucasarts »megjelenés: 2009. tél

Nem sokkal a kiállítás előtt vált biztossá, hogy új LEGO-játék készül a leghíresebb (férfi) régészprofesszor kalandfilmjei alapján, és elsőre nem is igazán értettük, miért van erre szükség, hiszen az alig egy éve megjelent első epizódban olyan részletességgel dolgozták fel az első három részt, hogy nem nagyon jutott eszünkbe semmi, ami miatt érdemes egy új játékot összedobni (leszámítva persze a pénzt). Nos, a GamesComon látottak összefoglalására keresve sem találhatnánk jobb szót, mint az összedobálás: az új részben két hatalmas újdonság lesz. Az egyik, hogy immár a negyedik részt, a Kristálykoponya királyságát is végigküzdhetjük helyszínről helyszínre, poénról poénra (és talán még jobb is lesz, mint a film volt...), a másik pedig (és igazából ez a lényeg), hogy a LEGO Indiana Jones 2-ben immár pályaszerkesztőt is kapunk. Kicsit furcsa, hogy a dán építőkockás cég játékaiban most először kapjuk meg a lehetőséget az alkotásra, de ne ezen lamentáljunk, inkább örüljünk, hogy immár digitálisan is igazi világokat építhetünk. A pályaszerkesztőben egyébként nem az egérrel (vagy a kontrollerrel, esetleg a billentyűzettel, kinek mire van gusztusa) irányítva pakoljuk le a dolgokat, hanem a kis műanyag fickók cipelik ide-oda a kockákat, és bár az fura, hogy minden egyes építőelem elérhető az első pillanattól kezdve (hiszen a LEGO-játékok lényege pont a milliónyi extra megszerzése), az azért nem baj, hogy akár kooperatív módban is építhetünk. Egy kisebb, de fontos újítás szintén a koophoz tartozik: megoldották az egymástól messze kerülő figurák problémáját – mostantól egy bizonyos táv után a képernyő osztottá válik, így mindenki mehet, amerre lát (szó szerint).«

»Modern Warfare 2

»fejlesztő: Infinity Ward »kiadó: Activision »megjelenés: 2009.11.10.

Ha valamihez nem férhet kétség, akkor az a Modern Warfare minősége – szinte biztos, hogy az idei év egyik legjobb FPS-e érkezik majd november közepén. Az Activision kölni bázisán nem eresztették bő lére a Call of Duty hatodik fejezetének bemutatóját, de az a röpke tíz perc is sokkal eseménydúsabb volt, mint sok másik játék fél órás prezentációja. Lényegében a COD egyik legújabb játékmódját tekinthettük meg, ami nem kapcsolódik sem a single player kampányhoz, sem a multihoz, hanem egy harmadik fő elem a programban, és gyakorlatilag a COD 4 repülőgépes pályája ihlette (ami hatalmas népszerűségnek örvend mind a mai napig a rajongók körében). A Spec. Ops névre keresztelt játékmódban egyetlen dolgunk lesz, végig kell rombolnunk egy-egy direkt ehhez a játékelemhez készített pályán, és életben kell maradnunk. A hangsúly a gyorsaságon és az adrenalindús játékmeneten lesz – ezek a „meccsek" sosem tartanak majd öt-hat percnél tovább, és épp az bennük a lényeg, hogy egy rövid, de annál intenzívebb játékélményt biztosítsanak. A Spec. Ops pályák játszhatóak lesznek egyedül, két fős kooperatív módban, és ha éppen úgy hozza kedvünk, akkor osztott képernyőn is lehetőségünk lesz játszani, nem feltétlenül kell hozzá az internetre csatlakoznunk. Érdekesség, hogy itt láttuk először „élőben" a pajzs használatát, ami tényleg rengeteg találatot kibír, és gránátokkal kiegészítve igen hatékony eszköz a rázósabb helyek kipucolásában. Mindezekből jól látszik, hogy nem csak egy továbbcsiszolt COD 4-et kapunk, hanem egy olyan játékot, ami nem spórol az újdonságokkal.«

»Tony Hawk Ride

»fejlesztő: Robomodo »kiadó: Activision »megjelenés: 2009.11.20.

Mostanában egyre-másra jelennek meg olyan játékok, amikhez nemcsak a szoftver, de valamiféle hardver is kell – a nagymúltú Tony Hawk-sorozat is ebben látta a megújulás lehetőségét: a legújabb, Ride alcímmel érkező programot ugyanis nem sima kontrollerrel, de egy gördeszka formájú, mozgásérzékelőkkel gazdagon díszített műanyagdarabbal kell majd játszani. Most, hogy végre lehetőségünk volt kipróbálni ezt a majdnem újszerű (a Wii Balance Boardja ugyanerre képes) találmányt, vegyes tapasztalatokról kell beszámolnunk: az ötlet használható, de vannak egyértelmű hátulütői. Egyrészt már most bátran megjósoljuk, hogy a megjelenést követő hetekben a TH:R közben szerzett sérülésekkel lesz tele a játékos sajtó, ugyanis bár nem állunk magasan, azért három centiről is nagyot lehet zuhanni, márpedig a nagy súlypontáthelyezések közepette az ember arra figyel a legkevésbé, hogy rajta is maradjon a deszkán. Másrészt viszont a kontroller működik: a fényérzékelőnek köszönhetően „lökhetjük" magunkat előre, és némi gyakorlással az egyszerűbb trükkök is előhozhatók – alapvetően előre vagy hátra kell billenteni a deszkát, majd az orrát elcsavarni – kilendíteni valamelyik irányba, minek köszönhetően a képernyőn bámulatos trükkök sorjáznak elő. Azon kérdésünke, hogy vajon mennyire éri meg egyetlen játék miatt beruházni az extra kiadást jelentő kontrollerbe, a fejlesztők elmondták, hogy a tervezhető jövőben megjelenő összes Tony Hawk támogatja majd az eszközt, sőt már most tárgyalnak egyéb sportok képviselőivel is (valószínűleg nem Dave Mirrára, a híres BMX-esre kell számítani elsősorban).«

»Command & Conquer 4

»fejlesztő: EA Los Angeles »kiadó: EA »megjelenés: 2010

Ha a Blurnél megemlítettük, hogy mennyit fejlődött az utolsó találkozás óta, akkor a C&C 4-gyel kapcsolatban sem maradhat ki az összefoglalóból, hogy mennyire pozitívan csalódtunk a játékban. Az előző számban leközölt képek, illetve úgy általában a sajtóanyag alapján őszintén megvalljuk, egy lukas garast nem adtunk volna Kane szövetségének sikeréért, azonban most, hogy szerencsénk volt mozgásban is látni az egészet, megkövetünk mindenkit, akinek csak köze van a fejlesztéshez. Ahogy az előzetesben írtuk a 2009/10-es számban, a játék alapvető újításokon megy át, szinte minden, amit eddig megszokhattunk, megszűnik vagy megváltozik, és bizony a GamesComos bemutatóig nem voltunk benne biztosak, hogy ez jót tesz majd a játékmenetnek. Most azonban megnyugtatunk mindenkit: a megreformált, XXI. századi szintre emet C&C 4 minden téren hozza a tőle elvárhatót. A bázisépítés helyett kitalált módszer (egy nagy lépegetőből gurulnak elő az egységek) úgy gyorsít és könnyít az irányításon és a játék folyásán, hogy közben mégsem érezzük a dolgot az eredeti felállás kiherélésének; az egységek tapasztalati pontokkal való jutalmazása jól helyettesíti a fejlesztést – de nem ez a lényeg. A lényeg ugyanis az, hogy a harc olyan tökéletes rendszert és ábrázolást kap, ami ritka a mai RTS-ek mezőnyében. A grafikáról előzetesen alkotott, meglehetősen lekicsinylő véleményünket egy pillanat alatt változtatta meg az a tény, hogy csata közben nemcsak egy egyre fogyó csík jelzi az egységek állapotát, hanem valós időben követhetjük, ahogy alkotóelemeire hullik a hadigépezet. A szemünk láttára horpad meg, majd forgácsolódik le a páncélzat, szakadnak a csövek, amortizálódik az egész – ha van játék, amit mozgás közben kell látni, akkor az a C&C 4.«

»Rage

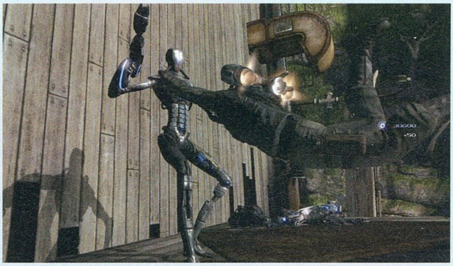
»fejlesztő: id Software »kiadó: EA »megjelenés: n.a.

Az EA-stand egyetlen csalódása, mondhatni az a játék, amit a bemutató után egyértelműen lehúztunk a „Meg kell venni” listánkról. Alapvetően nem hangzott rosszul az id posztapokaliptikus őrülete, sőt az alkotóelemek önmagukban továbbra is tetszetősek, azonban a Rage valahogy a látottak alapján mégsem áll össze egységes egésszé. Az FPS-rész nem hoz semmi újat, korábban már ezerszer látott sablonos fegyverek feltupírozott változatait kapjuk – talán mindennél jellemzőbb, hogy a fejlesztők szerint a távirányítós autóra szerelt bomba a legnagyobb poén. Na sebaj, a kevert műfajú játékokban pont az a jó, hogy ha az egyik zsáner nem a zsánered, hát még mindig ott van legalább egy másik, jelen esetben az autós harc. A Rage-ben a MegaTexture eljárásnak köszönhetően hatalmas terület hever majd a lábaink előtt, amit célszerűbb lesz autóval bebarangolni – a készítők állítólag nagy hangsúlyt fektettek arra, hogy a járműves harc is élvezetes és életteli legyen – no, ez a bemutatott demóban nem igazán volt tetten érhető. Az ellenfelek autói például legalább annyira élethűen pattantak le rólunk, mint a Mario Kartban, és hát azt csak nagy jóindulattal nevezhetjük élvezetesnek, hogy mindenkit halomra kell lőnünk egy gépágyúval. Szintén csalódás volt a hangulatbombaként bedobott tévéműsor. A JK Styles nevű őrült valóságshowjában a cél a túlélés, de a látottak alapján nem ez lesz a Menekülő ember című Schwarzenegger-film legpompásabb játékbeli adaptációja – menni kell és lőni, extra izgalom nyomokban sem fedezhető fel. Igazságtalan lenne persze azt állítani, hogy a Rage nem jó játék – legalább olyan jó, mint a Wolfenstein. Külön kérdésünkre a fejlesztők elmondták, hogy az eddig bemutatott sivatagos rész a játék két fejezetéből az első, szóval van még miben bíznunk – reméljük tényleg csak akkor adják ki „when it's done”.«

»Dark Void

»fejlesztő: Airtight »kiadó: Capcom »megjelenés: 2010. 01

A Capcom standja volt az utolsó, amit meglátogathattunk, így igencsak kutyafuttában mutatták meg a közeljövő felhozatalát, mindenesetre a Dark Void továbbra is sikergyanús produkciónak tűnik. A játékban 1930 környékén járunk és Willt, a pilótát alakítjuk, akit vesztére a Bermuda-háromszögbe küldenek egy alkalommal – innen már nem is olyan nehéz átkerülni a Void nevű helyre, ahol gonosz földönkívüliek egész hordája várja a főhőst. A Dark Voidot a jetpack, vagyis egy a hátunkra szerelt sugárhajtómű emeli ki a tucat-TPS-ek közül, a játékmenet ugyanis erőteljesen arra épít, hogy rohangálás helyett majd repkedünk – innentől kezdve kicsit felborulnak a megszokott pályatervezési szabályok, összekuszálódik a fent és a lent fogalma, és a tesztelt pálya alapján elmondhatjuk, hogy ember legyen a talpán, aki tengeribetegség nélkül bírja majd a hihetetlen sebességű lövöldözést. Természetesen a beépített szabályozásnak köszönhetően nem repkedhetünk majd örökké, de annyi löketet mindenképpen kapunk majd, hogy egy pillanat alatt az ellenfelek mögött tudjunk teremni, illetve lesznek olyan szakaszok, ahol mint közlekedési eszköz hagyatkozhatunk majd a hátunkon pihenő gépezetre. A grafika és a karaktermodellek szépek, a zene jól megalkotott – ha a játékidő maradék kilenc óra ötven perce is olyan lesz, mint az a tíz perc, amit láttunk, jövő januárban már nem fogunk unatkozni.«



CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – XBOX 360, PLAYSTATION 3. PS 2, PSP, WII ÉS NDS JÁTÉKOK

EA ÚJDONSÁGOK, KIEMELT AKCIÓK!

PC játékok (Electronic Arts):
- Battlefield 1942 990
- Battlefield 1942 Anthology 3 990
- Battlefield 2 ....1 990
- Battlefield 2 Special Forces ..990
- BF2 Armored Fury (kód) 990
- BF2 Euro Forces (kód) 990
- Battlefield 2 Complete....3 990
  - BF2+Special F+Armored+Euro
- Battlefield 2142 Deluxe....3 990
  - BF 2142 + Northern Strike
- Battlefield Vietnam....3 990
- Battleforge 7 990
- Battleforge Game Points....6 190
- Burnout Paradise ultimate 11 990
- Command & Conquer:
  - First Decade ('95-2003) ...3 990
  - Generals Deluxe....1 990
  - C&C 3 Tiberium Wars HU 3 990
  - C&C 3 Kane's Wrath HU..3 990
  - Red Alert 3 HU 11 990
  - RA 3: Uprising (letölt.kód) 6 990
- Counter-Strike Anthology...3 990
- Counter-Strike Source 7 490
- Crysis HU....3 990
- Crysis Warhead HU 6 990
- Dead Space HU 11 990
- Dragon Age Origins (nov) 11 990
- FIFA 08 HU 1 990
- FIFA 09 HU 3 990
- FIFA 10 HU (szept. 30)* 9 990
- FIFA Manager 08 ....1 990
- FIFA Manager 09 ....3 990
- FIFA Manager 10 (nov.)* ..11 990
- Godfather (Keresztapa) 3 990
- Godfather 2 ....11 990
- Gyűrűk Ura:
  - Harc Középföldéért 1. ....1 990
  - Harc Középföldéért 2. ....3 990
  - H.K. 2 Boszorkánykirály...3 990
  - Király visszatér....3 990
  - Conquest....11 990
- Half-Life 2 ....1 990
- HL 2 Episode Two +One 1 990
- HL 2 Portal 1 990
- HL 2 Orange Box 3 990
  - Hl2, Ep.One,Two, Portal, TF2
- Harry Potter:
  - HP 1. Bölcsek köve....990
  - HP 2: Titkok kamrája....1 990
  - HP 3: Azkabani fogoly....1 990
  - HP 4 Tűz Serlege....3 990
  - HP 5 Főnix rendje HU 3 990
  - HP 6 Félvér herceg HU ..11 990
- Left 4 Dead 3 990
- Left 4 Dead 2 (november)*....Jön
- Littlest Pet Shop HU 3 990
- Medal of Honor:
  - 1.: Allied Assault....990
  - 1. kieg: Breakthrough....990
  - 1. kieg.:Spearhead....990
  - 1. pakk: WarChest 3 990
    - Allied Assault + két kiegészítő
  - 2:: Pacific Assault....3 990
  - 3.: Airborne HU 3 990
  - 10th Anniversary pakk 7 290
    - Allied A.pakk,Pacific, Airborne
- Mercenaries 2....3 990
- Mirror's Edge HU 11 990
- MySims HU....3 990
- NBA Live 08 ....1 990
- Need for Speed:
  - NFS Underground....990
  - NFS Underground 2....3 990
  - NFS Most Wanted....3 990
  - NFS Carbon HU....3 990
  - NFS ProStreet HU 3 990
  - NFS Undercover HU....3 990
  - NFS Shift HU 11 990
- NHL 08....1 990
- NHL 09....3 990
- Rail Simulator 3 990
- Sim City 4 Deluxe 3 990
- Sim City Társadalmak HU..3 990
- Sims 2:
  - Sims 2 alapjáték HU 7 990
  - Egyetem....7 490
  - Éjszakák 7 490
  - Vár az üzlet....7 490
  - Házi kedvenc 7 490
  - Évszakok 7 490
  - Jó utat! 7 490
  - Szabadidő....7 490
  - Nagyvárosi élet 7 490
  - +Mesés díszletek,cuccok.2 990
  - +Csilli-villi cuccok....2 990
  - +Bulis cuccok....2 990
  - +Divatos H&M cuccok....2 990
  - +Trendi Tini cuccok....2 990
  - +Télapós cuccok....2 990
  - +Konyhai és lakber.cucc..2 990
  - +IKEA Álomotthon cucc ...2 990
  - +Paloták és parkok cucc..2 990
- Sims – Laptopbarát HU:
  - Kervárosi Krónikák HU 3 990
  - Állatos Krónikák HU....3 990
  - Hajótörött Krónikák HU 3 990
- Sims 3 HU (akció)....10 990
- Sims 3 A világ körül (nov.)* ...Jön
- Spore HU 7 990
- Spore Galactic Edition 12 990
- Spore Édes+rémes elem ...4 190
- Spore Galaktikus kaland....7 290
- Warhammer Online....7 290
- Warhammer O. gamecard .7 290

Playstation 3 játékok:
- Army of Two....7 490
- Burnout Paradise 7 490
- Burnout Paradis. Ultimate 11 990
- C&C Red Alert 3 Ultimate 16 990
- Dead Space 11 990
- FIFA 09 HU 6 990
- FIFA 10 HU (szept.30)*....16 990
- FIFA Street 3....7 490
- Fight Night Round 3....7 490
- Fight Night Round 4....16 990
- G.I.Joe:Rise of the Cobra 16 990
- Godfather....7 490
- Godfather 2....14 990
- Half-Life 2: Orange Box 4 990
- Harry Potter és a Főnix r....7 490
- Harry Potter és a Félvér h16 990
- Lord of t.Rings Conquest.14 990
- Madden NFL 09 ....6 990
- Madden NFL 10 ....16 990
- Medal of Honor Airborne....7 490
- Mercenaries 2....7 490
- Mirror's Edge....11 990
- Monopoly 7 490
- NBA Street Homecourt 7 490
- NBA Live 09....6 990
- NBA Live 10 (október 9)* .16 990
- Need for Speed Carbon....7 490
- NFS ProStreet 6 990
- NFS Undercover HU....6 990
- NFS Shift HU 16 990
- NHL 09....6 990
- NHL 10....16 990
- Skate....7 490
- Simpsons 6 990
- Untold Legends Dark K....7 490

Xbox 360 játékok:
- Army of Two....7 490
- Battlefield 2 Modern Comb 7 490
- Burnout Revenge....7 490
- Burnout Paradise 7 490
- Burnout Paradis. Ultimate 11 990
- Command & Conquer 3 ....7 490
- C&C 3 Kane's Wrath....6 990
- C&C Red Alert 3 ....16 990
- Dead Space 11 990
- Def Jam Icon....7 490
- FIFA 09 HU 6 990
- FIFA 10 HU (szept.30)* 16 990
- FIFA Street 3....7 490
- Fight Night Round 3....7 490
- Fight Night Round 4....16 990
- G.I.Joe:Rise of the Cobra 16 990
- Godfather....7 490
- Godfather 2....14 990
- Half-Life 2: Orange Box 4 990
- Harry Potter és a Főnix r. ...7 490
- Harry Potter és a Félvér h16 990
- Left 4 Dead 6 990
- Lord of the Rings BFME2 ..7 490
- Lord of t.Rings Conquest.14 990
- Madden NFL 09 ....6 990
- Madden NFL 10 ....16 990
- Medal of Honor Airborne....7 490
- Mercenaries 2....7 490
- Mirror's Edge....11 990
- Monopoly 7 490
- NBA Street Homecourt 7 490
- NBA Live 09....6 990
- NBA Live 10 (október 9)* .16 990
- Need for Speed Carbon....7 490
- NFS Most Wanted....7 490
- NFS ProStreet 6 990
- NFS Undercover HU....6 990
- NFS Shift HU 16 990
- NHL 09....6 990
- NHL 10....16 990
- Skate....7 490
- Simpsons 7 490

Playstation 2 játékok:
- Battlefield 2 Modern Comb 2 990
- Black 2 990
- Burnout 3: Takedown 2 990
- Burnout Revenge....2 990
- Burnout Dominator....2 990
- Def Jam Fight for NY 2 990
- FIFA 08 HU 2 990
- FIFA 09 HU 4 990
- FIFA 10 HU (szept.30)*....9 990
- FIFA Street....2 990
- FIFA Street 2....4 990
- Fight Night Round 3....2 990
- G.I.Joe:Rise of the Cobra ..9 990
- Harry Potter 1. Bölcsek k. ..2 990
  - HP 2: Titkok kamrája....2 990
  - HP 3: Azkabani fogoly....2 990
  - HP 4 Tűz Serlege....2 990
  - HP 5 Főnix rendje HU....4 990
  - HP 6 Félvér herceg HU....9 990
- Lord of the Rings Third A. ..2 990
  - Return of the King....2 990
  - Two Towers....2 990
- Medal of Honor Frontline ...2 990
  - Rising Sun 2 990
  - European Assault....2 990
  - Vanguard 4 990
- Mercenaries 2 ....2 990
- NBA Live 09 .... 4 990
- Need for Speed Undergr2..2 990
  - Most Wanted....2 990
  - Carbon 4 990
  - Undercover HU 4 990
- NHL 09....4 990
- Simpsons 4 990
- Sims 2....2 990
- Sims 2 Pets....2 990
- Sims 2 Castaway 4 990

Playstation Portable játékok:
- Burnout Legends 2 990
- Burnout Dominator....6 490
- Def Jam Fight for NY 6 490
- FIFA 08 ....2 990
- FIFA 09 HU f. 5 990
- FIFA 10 HU (szept.30)* 11 990
- FIFA Street 2....6 490
- Fight Night Round 3....5 990
- Godfather....6 490
- Harry Potter és tűz serlege 6 490
- Harry Potter és Főnix rend.6 490
- Harry Potter és a Félvér h 11 990
- Lord of the Rings: Tactics ..2 990
- Medal of Honor Heroes....2 990
- Medal of Honor Heroes 2...6 490
- NBA Live 09....2 990
- NBA Live 10 (okt. 10)* 11 990
- Need for Speed:
  - Underground Rivals 2 990
  - Most Wanted 5-1-0 ....6 490
  - Carbon Own the City 6 490
  - ProStreet....5 990
  - Undercover HU 5 990
  - Shift....11 990
- Simpsons 6 490
- Sims 2 Pets....6 490
- Sims 2 Castaway 6 490

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

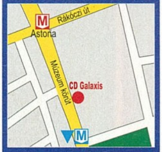
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 74, 83



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játék-információval, listával

Csomagküldés! MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

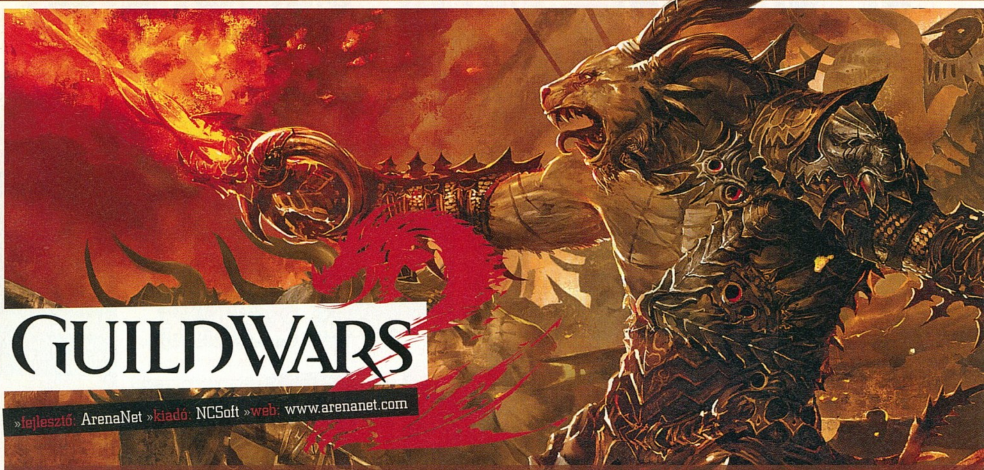
Internetes rendelésnél a játékokra **-10% kedvezmény!**

Magyarország bármelyik településére!
Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Nintendo Wii játékok:
- Boom Blox 6 990
- Boom Blox Smash Party..15 590
- Dead Sp. E. (szept. 30)* ..12 990
- FIFA 09 ....6 990
- FIFA 10 (szept. 30)* 12 990
- Godfather: Blackhand Ed...6 990
- Grand Slam Tennis 14 990
- Harry Potter és Főnix rend.6 990
- Harry Potter és a Félvér h12 990
- LPShop Friends (okt.16)* 12 990
- Medal of Honor Heroes 2...6 990
- Medal of Honor Vanguard..6 990
- MySims 6 990
- MySims Kingdom....6 990
- NBA Live 09....6 990
- Need for Speed Carbon....6 990
- NFS ProStreet 6 990
- NFS Undercover 6 990
- Simpsons 6 990
- Sims Castaway 6 990
- Spore Hero (okt. 9)* 12 990

Nintendo DS játékok:
- FIFA 09 ....4 990
- FIFA 10 (szept. 30)* 9 990
- FIFA Street 3....4 990
- Harry Potter és Főnix rend.4 990
- Harry Potter és a Félvér h..9 990
- Littlest Pet Shop régi, /db...4 990
- LPShop. újak, /db(okt.16)*.9 990
- Lord of the Rings: Conq.....9 990
- MySims 4 990
- MySims Kingdom....4 990
- MySims Racing....9 990
- MySims Agent (szept.25)* .9 990
- NFS Undercover 4 990
- Simpsons 4 990
- Sims 2 Castaway 4 990

Áraink forintban értendők és a 25% áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2009.09.24.-10.10., a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – [magyar zászló] Magyar nyelven



»fejlesztő: ArenaNet »kiadó: NCSoft »web: www.arenanet.com

Szép új világ ArenaNet módra

„Egy, csak egy legény van talpon e vidéken...” – a Toldi sorai a Guild Warsra is maximálisan igazak, hiszen ez az egyetlen MMO, ami igazán fel tudta venni a versenyt a WoW nyomasztó hegemóniájával. Az ArenaNet fejlesztői azonban még nagyobb kihívás elé néznek, hiszen gőzerővel dolgoznak a folytatáson!

írta» BADSECTOR

Egy dolgot egész biztosan nem lehet ráfogni az ArenaNet készítőire: azt, hogy a babérjaikon ücsörögnének. A 2005-ben megjelent Guild Wars nagyon szép sikert aratott a kritikusok és játékosok körében egyaránt, és igaz, hogy a World of Warcraftot nem tudta letaszítani a trónjáról, de az igazi cél nem is ez volt. A Guild Wars egészen egyedi játékstílust képviselt az MMO játékokon belül: ahelyett, hogy lassan, komótosan fejleszthetnénk karakterünket, mint a WoW-ban és annak összes klónjában, itt a 20-as szintet elég gyorsan el tudtuk érni a kissé a Diablóra emlékeztető pörgős játékmeneten keresztül. A szintezés, fejlődés szokásos menete innen sem hiányzott, azonban már a PVE (player versus enemy – tehát mob elleni küzdelem) részben is sokkal frenetikusabb volt a harc, több reflexet és bizonyos szempontból több taktikázást is igényelt a játékostól, mint más MMO-kban. Azonban a lényeg még csak nem is ez volt, hanem maga a PVP (player versus player). A World of Warcrafttel ellentétben itt nem az számított, milyen varázsfegyvereket, páncélokat, nyakékeket, vagy egyéb mágikus csodatárgyakat viseltél, amelyekkel amúgy egyetlen óvatos ütéssel is le tudtál volna csapni egy rosszul felszerelt szerencsétlen kezdőt, hanem a taktikázáson volt a hangsúly: hogyan, milyen összeállításban használod fel a megtanult varázslataidat, mennyire tudsz társaiddal együttműködni, milyen győztes stratégiát tudsz kialakítani. Később a World of Warcraft is elment ebbe az irányba saját arénarendszerén keresztül, azonban a Guild Wars volt ebben az igazi úttörő. Aztán jöttek az új, egzotikus világokat bemutató kiegészítők. Az elsőként megjelenő Factionsben először kaptuk meg az RPG játékok egyik leghangulatosabb karakterét, a sötétben lopakodó gyilkost. A Nightfall egy egészen egzotikus környezetbe, az afrikai szavannákhoz hasonlító világba kalauzolt el minket. Végül az Eye of the North kiegészítőben a rideg, északi világban kalandozhattunk kedvenc karakterünkkel. Minden megvolt tehát ahhoz, hogy a Guild Wars-gépezet még éveken keresztül olajozottan működjék, miért érezték mégis úgy a készítők: ennyi nem elég, radikális változtatásokra van szükség?

»CHARR

Ezek a bestiális, a fejükön szarvat viselő lények rendkívül harciasak, agresszív módon élnek és mindenkivel vadul szembeszállnak, aki az útjukba kerül. Számukra a tűz az isteneik megtestesítője, ezért tűztemplomokat építettek, ahol az örökké lángoló szent tüzeket istenítik.

»Egészen furcsa fényt ad a nagyvárosi naplemente...

»Ezen a képen sem az elöl, középen álló kardos figura ragadja meg az olvasók képzeletét

„A GYÖKEREKEN AKARTUNK VÁLTOZTATNI" (MIKE O'BRIEN, ARENANET ALAPÍTÓ)

Természetesen az ArenaNet fejlesztői is tisztában voltak annak veszélyével, hogy vajon mi lesz, ha valami olyat módosítanak alapjaiban, amit az emberek már megszoktak. Mégis, sokat tanultak a rivális és saját termékeik sikereiből illetve kudarcaiból, és két év folyamatos fejlesztés után végre kirajzolódott bennük, hogy milyennek kellene lennie a tökéletes Guild Wars-élménynek. O'Brien szerint az isteni szikra akkor pattant ki, amikor az egyik soron következő Guild Wars-hadjáratot fejlesztették. „A Guild Wars tényleg egyedi játék, és nagyon sok mindent tökéletesen megvalósítottunk benne. Azonban arra is rájöttünk, hogy a játékmenetben gyökereiben baltáztunk el sajnos nagyon sok mindent. Ezeket pedig képtelenség lett volna úgy kijavítani, hogy a régi elemekre építünk, hiszen olyan javításokat kellett volna alkalmaznunk, amelyek a Guild Wars alapjait változtatják meg. Így végül úgy döntöttünk, hogy ahhoz, hogy a Guild Wars végső, igazán tökéletes verzióját elkészítsük, egész egyszerűen egy vadonatúj részt kell készítenünk." – mesélte O'Brien. Ehhez a döntéshez részben az a folyamat is vezetett, ahogy O'Brienék megfigyelték az MMO-k fejlesztésének óriási hibáját, amikor a készítők egy meglévő rendszert a gyökereiben próbálnak megváltoztatni. Volt már pár ilyen MMORPG, de a legeklatánsabb példa egyértelműen a Star Wars Galaxies „New Game Experience" elnevezésű újítása, amelyben a már létező szisztémába akartak újabb és újabb komplex szabályokat vegyíteni, és ugyan ennek a régi játékosok tulajdonképpen örültek, az új fiúk csak a fejüket fogták, annyira agyonkomplikált volt az oktatórendszer. „Ha a játékosok már az oktatórendszernél elakadnak, akkor bizony valamit borzasztóan elrontottál" – figyelmeztet Jeff Strain, az ArenaNet másik vezető fejlesztője.

JÁTÉK SZINTHATÁROK NÉLKÜL?

Jeff Strain saját játékukon belüli túlkomplikálásra vonatkozó első példája a szinthatár volt. A Guild Wars-ban a maximálisan elérhető szint 20-as volt. Szándékosan állították ilyen alacsonyra, hogy a játékos megértse: a Guild Wars nem a szintlépésről szól, hanem az ügyességről, a reflexekről, a taktikai készségről. Amikor mindenki elég gyorsan elérte ezt a húszas szintet, még csak a történet elején tartott, és karakterét másfajta módon kellett továbbfejlesztenie. A fejlesztők azonban belátták: hiába értették meg és fogadták el a játékosok a szisztéma lényegét, ennek ellenére mégis tovább akarták fejleszteni a hősüket. A rajongók részéről újra és újra azt a kérést kapták: valamilyen egyértelmű fejlődési mutatót szeretnének látni, amelyik a játékban való haladásukat mutatja. A probléma az volt, hogy hiába is szerették volna ezt megadni nekik, a Guild Wars egész rendszere a 20-as szintre épült. Ha ezt felemelték volna, azzal szétzilálták volna a már meglévő játékszabályokat. Így tehát egy teljesen új játékra volt szükség, új szisztémákkal, ahol bőven ki lehet

»ASURA

Ezek a hosszúfülű, kissé mókás lények elég butuskának néznek ki, ám a külső megtévesztő: valójában rendkívül intelligensek. Tyria felszíne alatt élnek, és a mágiába vetett mélységes hitüket semmi sem tudja megrendíteni. Kissé gőgös kreatúrák: minden más fajt saját maguknál alacsonyabb rendűnek tartanak.

»Na, ilyen sárkány ellen jól jönnek majd a haverok nagyobb tömegben is

»NORN

A Nornok rendkívül magas, félelmetes lények, akik a Shiverpeaks legészakibb részében élnek. A kemény, hideg klímához vannak szokva, és vadállatok között élnek. Nem formálnak egyetlen nemzetet, hanem falkákban élnek. Bár rendkívül kegyetlen, irgalmat nem ismerő népség, a barátaikat sohasem hagyják el.

»Könnyű bátornak lenni, ha brutál robotok állnak a hátad mögött...

»EMBER

Az emberek már ősidők óta a Tyrian kontinensen élnek. Más fajokkal ellentétben az emberiség korántsem egységes, hanem különböző frakciókra van bontva, melyek örökké harcolnak egymással: az ascalonok, a white mantle képviselői, a shining blade és a lionguard tagjai. A háborúk ideje alatt bizonyos szövetségek békét kötöttek egymással, mások háborúztak tovább.

tolni a szinthatárt, sőt, a fejlesztők még azzal az ötlettel is eljátszadoztak, hogy egyáltalán ne legyen szinthatár a játékon belül.

EZ EGY IGEN-IGEN SZABAD VILÁG

A Guild Wars 2 másik rendkívül fontos újítása a teljesen szabad, nyitott világ. Az előző részben minden pálya egy úgynevezett „instance"-ben volt, tehát olyan kötött, különálló pályarészben, amelyben egyszerre csak négyfős csapatok játszhattak együtt. Ez teljesen tudatos döntés volt a fejlesztők részéről: egyrészt amiatt, hogy a sztorit jobban el tudják mesélni, ugyanis olyan, a játékos által vezérelt eseményeket tudtak így a játékban ábrázolni, amelyek az egész világra hatással voltak, másrészt így a játék nyilvánvalóan a háttérben dolgozó gépeket sem terhelte le annyira, mintha több ezren csoportosultak volna egy szerveren, mint a World of Warcraftben. Ugyanakkor a készítők elismerték, hogy ezáltal a játék szociális jellege szinte teljesen elveszett. Mivel a négyfős instance-ekben felvett társakkal gyakran többet nem is találkozhattunk, illetve a másik három játékoson kívül csak szörnyeket láttunk (sőt, sokan egyedül mentek le botokkal játszani, ha nem találtak maguknak társat), egy idő után a magány érzése kerítette hatalmába az embert, ez pedig a lehető legrosszabb egy MMORPG-ben. Éppen ezért Jeff Strainék úgy döntöttek, hogy – bár részben megtartják az instance típusú játékelemeket is – ugyanakkor sokkal több olyan területet készítenek, ahol rengeteg más játékossal is találkozhatunk. A játék a tradicionális MMORPG-khez hasonlóan szerverekre lesz osztva, de mégsem pontosan olyan módon, mint például azt a World of Warcraftban megszokhattuk. „Azt szeretnénk, ha a játékosok azt éreznék, hogy ez olyan szomszédság jellegű megoldás, ahova bármikor átléphetnek, és nincsenek annyira izolálva, mint más MMO-k szerverein játszva. Ez azt jelenti, hogy bármikor könnyen szervert válthatnak, és kapcsolatba léphetnek másokkal. Emellett pedig bevezettünk egy olyan rendszert, amely máshol már nagy sikert aratott, a Guild Wars-ból viszont hiányzott: a világszintű (world) PVP-t" – mesélte Strain.

HA BEDOBNAK A MÉLYVÍZBE...

Mint ahogy a cikk elején is írtam, a Guild Wars készítői mindig is büszkék voltak a játék PVP részére. Ez a játékelem olyannyira népszerűvé vált, hogy sok játékos nem is akart a PVE-vel bajlódni, hanem azonnal 20-as szintű karaktert indított (ugyanis erre is lehetőség volt) és nem is csinált mást, csak a saját szövetségén belül PVP-zett. Éppen ezért kapott oly pozitív kritikákat a játék, sőt, sokan emiatt is hagyták ott a World of Warcraftot, ahol nem a játékos képességek szá-

»ERŐS A MEZŐNY – A GW2 VETÉLYTÁRSAI

Mostanában MMO-t fejleszteni megfelelően divatos tevékenység, se szeri, se száma a 2009 végére, vagy 2010 elejére bejelentett masszív netes jelenlétre építő játékoknak. Vessünk is egy pillantást a vetélytársak sorából kiemelkedő programokra.

»ALL POINTS BULLETIN

A Bűnözők és a Rendfenntartók csatájára építő MMO-t az a David Jones jegyzi, aki annak idején még az eredeti GTA megalkotásakor szerzett magának hírnevet. A két frakció harcán túl elképesztő személyre szabhatóságot ígérnek a készítők a 2010 elején megjelenő játékban.

»HUXLEY

Az Unreal 3 motorra építő MMO legfőbb erénye az, hogy a szerveren akár 5 000 játékos is kalandozhat. A posztapokaliptikus világban és a távoli jövőben játszódó Huxley-történetben az emberi faj nemcsak továbbfejlődött, de ketté is vált: az egyik frakció a Sapiens, a másik az Alternatív, és köztük lévő különbség adja a játék lényegét.

»THE SECRET WORLD

Ha valaki a mindennapjainkat mintázó világba helyez el szörnyeket és mágiát, az mindig számíthat a figyelmünkre, így a Funcom mostanában bejelentett, meglehetősen sötét hangulatú MMO-ja sem ússza meg az előzetes felhajtást (ráadásul a kedvcsináló videókat a magyar Digic Pictures munkatársai készítik).

»ZENESZERZŐ: JEREMY SOULE«

Ha Jeremy „szól", az csak minőségi zene lehet. A BAFTA-díjas híres zeneszerző már számtalan fantasy szerep- és akciójáték muzsikáját komponálta: a leghíresebb talán a Baldur's Gate, az Icewind Dale-sorozat és a Morrowind kapcsán elvégzett munkája. Soule zenei stílusára leginkább a hangulatos, lágy, fülbemászó dallomok, illetve csata közben a klasszikus kalandfilmekre emlékeztető harcias, hősies számok a legjellemzőbbek. Soule az egyik legismertebb név a szakmában: a legtöbb rangosabb fantasy témájú játéknál őt szokták felkérni a komponálásra. A Guild Wars-sorozat összes részének zenéjét ő készítette, így egyáltalán nem meglepő, hogy a második résznél is őt hallhatjuk majd. Chris Taylor is rendszeresen őt szokta felkérni játékaihoz.«

mítottak igazán, hanem a felszedett tárgyak minősége. Az ArenaNet méltán lehetett büszke a PVP-re, hiszen rengeteg versenyt, bajnokságot és más Guild Wars-rendezvényt tartottak, amelyeken a legjobbak tudtak csak érvényesülni. Természetesen a játék ezen részét megtartják, sőt a Guild Wars 2-ben még nagyobb hangsúlyt fektetnek majd rá. A probléma azonban az volt, hogy ahogy a játékosok egyre jobban kiismerték a Guild Wars csínját-bínját, úgy a kezdők számára egyre nehezebb volt beleilleszkedni a csaták forgatagába, így egyszerűen lemészárolták őket. Ráadásul – mivel alapvetően csapatalapú küzdelmekről van szó – tapasztaltabb társaik jogosan szidták őket, mint a bokrot, hogy miért nem képesebbek jobb teljesítményre, amikor közösen játszanak. A megoldás tehát nem más, mint a world PVP, amely egyfajta keveréke az RPG típusú, fejlődés alapú, illetve a PVP-s játékmenetnek. Ez egy teljesen különálló dimenzió, a „Mists", amelyben több világ csap össze egymással egy hatalmas csatatéren. A küzdelmek során sokféle kitűzött célpontot érhetünk el: a nagyobb csapatok impozáns kastélyokat próbálhatnak elfoglalni, míg a kisebb csapatok katapultok utánpótlásait próbálhatják megvédeni, őrtornyokat foglalhatnak el, vagy fontos stratégiai pontokat védhetnek meg. A lényeg, hogy még a leginkább kezdő és a legmagányosabb játékos is fontos szerepet tölthet majd be ezekben a csatákban. A rendszert úgy dolgozzák ki a készítők, hogy bármilyen tettünknek kardinális jelentősége legyen. "Mindenki számítani fog rád, még akkor is, ha zöldfülű vagy, ugyanakkor a profi játékosokat, vagy szövetségeket mindenhol elismerik majd." – ígéri Jeff Strain. A world PVP másik fontos szerepe pedig az, hogy felkészítsen a magasabb szintű, professzionális arénás PVP-s játékmódra. Fontos szempont volt a készítők számára, hogy a játékosnak végre ne kelljen külön PVP és RPG karaktereket kifejlesztenie, hanem kedvenc szuperhősse mindkét térfélen helyt tudjon állni. Természetesen ez nem jelenti azt, hogy épp ugyanolyan képességekre lesz szükség majd akkor, amikor egy egyszerű mobot gyepálsz, vagy amikor a másik játékost, ugyanakkor nem kell karaktert váltani csak azért, mert PVP-zni szeretnél – elég annyi, hogy helyt tudj állni a Mists harcmezőin.

»A havidíjtól mentes Guild Wars 2 joggal tekinthető a World of Warcraft fő ellenfelének – főleg mert a kedvezőbb ár nem jelenti, hogy kevesebb fejlesztés és kiegészítő lenne.«

250 ÉVVEL KÉSŐBB...

Nem beszéltünk még a játék történetéről és időszakáról. A Guild Wars 2-ben egész pontosan 250 évvel az Eye of the North, az első rész utolsó kiegészítőjének vége után járunk. A sztori szerint az emberiség kétségbeesett, élet-halál küzdelmet folytat, ugyanis mindenhonnan hatalmas erők támadják. Félő, hogy napjaik már meg vannak számlálva... A charr népek már szinte totális uralomra törtek és más agresszív fajok is olyan szintre emelkedtek, hogy összefogva könnyedén elsöpörhetnék az emberiséget. A négy különböző egymással harcoló faj mellett a készítők egy ötödiket is bevezettek, amelyik az egész világot fenyegeti. Az érdekesebb alapszituáció mellett a sztori tálalása is egészen másféleképpen alakul majd. A Guild Wars lineáris történetvezetése helyett, amelyben a játékos fokozatosan, egymás után lelt rá a fontosabb eseményekre, a második részben apró történetrészeket fedezhetünk majd fel. A készítők a Dungeons & Dragons Forgotten Realmshez hasonlítják ezt a struktúrát, amelyben a játékos nem egy, hanem több történetszálba is bekapcsolódhat. Még lényegesebb fejlesztői döntés, hogy az Eye of the North kiegészítő szorosan kapcsolódik a Guild Wars 2-höz. Az EofN-ben lévő Hall of the Monuments-ben tárolt fegyvereket, páncélokat és varázstárgyakat mind-mind átvihetjük majd az új játékba. A sztori szerint ez a szent hely még az első rész vége után is létezik, és a játékos által irányított karakter az első rész főszereplőjének leszármazottja. Éppen ezért bizonyos tárgyakat átvihetünk innen (azért nem mindent), hiszen a készítők azt szeretnék, ha a játékosok, akik annyi időt és energiát öltek az eredeti játékba, nem veszítenének el mindent, amikor a Guild Wars 2 kalandos eseményeibe bekapcsolódnak. Mi mindenesetre alig várjuk, hogy végre ismét betegyük a lábunkat ebbe a varázslatos világba.«

»SYLVARI

A sylvarik a Guild Wars 2 legkecsesebb kreatúrái. Mindenük a természeti világ, amellyel totális harmóniában élnek. Nem kedvelik, sőt, ha lehet, kerülik az erőszakot. A sylvari nők kifejezetten bájosak: vékony, kecses lények, levélszerű hajjal, lágy arcvonásokkal.

MŰFAJ»	»MMORPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»70%

www.pcguru.hu/547

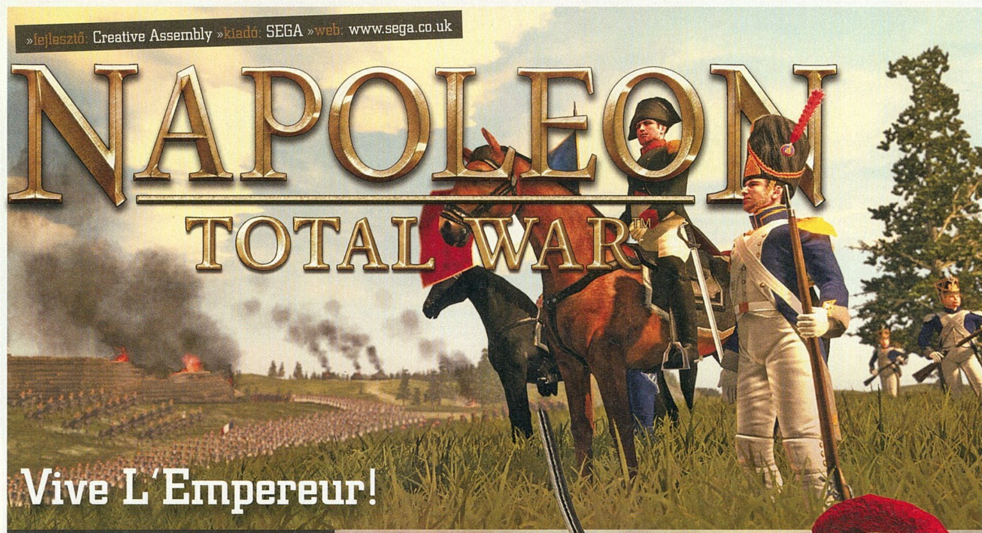
»A szabadabb világ jó ötlet, kérdés, hogy a készítők mennyire mernek elmenni ebbe az irányba. Ha igen, engem megvettek.

»BADSECTOR

PRO »Szabadabb világ, új népek, több lehetőség

KONTRA »Vajon mennyire lesz ténylegesen „szabad" ez a világ?

»fejlesztő: Creative Assembly »kiadó: SEGA »web: www.sega.co.uk



Vive L'Empereur!

Úgy tűnik a Total Warnál kifogytak a dicső korok, a Creative Assembly ezért elkezdi előcibálni a történelem nagy alakjait. Elsőként Bonaparte Napóleont, aki több mint 50 ütközetben diadalmaskodott, elfoglalta a kontinentális Európa nagy részét, megjárta Egyiptomot, és végül csak az orosz tél tudta megállítani. A Napoleon Total War alkotói tehát ismét nekünk szegeznek egy érdekes kérdést: ha Napóleon helyében lennél, te is Szent Ilonán végeznénk?

írta» TIKA

»Hiába a hatalmas méretű seregek, a csata akkor is a hősies párbajokon múlik

A brit stúdió Total Warral kapcsolatos üzletpolitikáját (amit Kieran Brigden, a CA kommunikációs fejese szerényen csak revolution-evolution körforgásnak nevez) ismerve az új korszakot nyitó darab – esetünkben az Empire: Total War – után most egy kiegészítőpakknak kellene következnie. Legalábbis eddig mindig úgy zajlott a menetrend, hogy a jól bevált receptet – körökre osztott rendszerben elfoglalandó világtérkép és valós időben lejátszható ütközetek – ráhúzták egy újabb történelmi periódusra, amihez aztán szinte a nulláról készült egy friss grafikai motor és AI (ezt hívja Brigden forradalomnak), majd az adott korszakhoz társított kiegészítő lemezzel megkeresték ennek az új technológiának a határait (evolution – fejlődés). A mostani helyzet annyiban más, hogy a napóleoni rész standalone, tehát önállóan futtatható lesz, miközben mégsem igazán folytatás, inkább vélhetően egy, a korszakok helyett a nagy hadvezérekre fókuszáló új oldalág nyitánya, ami épp az aktuális Empire Total War keretrendszerére és motorjára építkezik – no meg a világ leghíresebb hadvezérének életére.

KORZIKÁTÓL WATERLOOIG

A napóleoni éra három, jól elkülönülő szakaszban kerül felvezetésre. Az Italian Campaign, ahogy a neve is mutatja, Napóleon olaszországi hadjáratát eleveníti fel 1796 és 1797 között. Ebben az időszakban, ahogy a katonái nevezték, a kis káplár elfoglalta Észak- és Közép-Itália nagy részét, sőt Ausztriát is békekötésre kényszerítette. Természetesen a játékban akár rögtön Bécs felé is veheted az irányt, bár az Alpokon való átkelést büntetni fogja a játék, a sereg mutatói sínylik majd meg a durva terepet. A második, Közel-Keletet megcélzó csomag (1798-1801) már igazi csemege, gondoljunk csak a méltán hírhedt, csak a „piramisok csatájaként" emlegetett ütközetre – Murád bég 40 000 mamelukja sorakozott fel a gízai piramisok mellett, velük szemben pedig négyszög-erődöket formálva 25 000 francia állt fel, és Napóleon gyakorlatilag 300 saját sebesült árán tönkreverte az egész egyiptomi sereget. A célját, mármint Anglia elszigetelését Indiától azonban nem érte el, mert a nílusi csatában az ugyancsak zseniális angol Horatio Nelson legyőzte a francia flottát. Az utánpótlás nélkül maradt franciáknál így csúnya fiaskó lett az egyiptomi kalandból, de gondolom a játékban nem muszáj így végződnie. A fő-fő kampány, a Mastery of Europe, természetesen Európa birtoklásáért folyik, amelyben az, hogy erővel vagy ügyes politikával szerzed meg a fővárosokat, teljesen rajtad áll, de az út végén ott vár majd Wellington és Waterloo, azaz a végső elszámolás. A hadjáratok szerkezete az Empire: Total Warból megismert Road to Independence-hez lesz hasonlatos. Lesznek felvezető, és átvezető részek (videobejátszások), a nagy sorsfordító vagy döntő ütközetekbe egyszerűen csak beledob a gép, ezek között viszont kötetlen a játékmenet. A nagy eu-

»GRAND ARMÉE«

Napóleon legendás félmilliós serege elérte még ugyan Moszkvát, de az oroszok felperzselt föld taktikája (Moszkvát is felgyújtották), és a nagy hideg (az egyenruhák óngombjai szétmállottak a mínuszokban) elvégezte azt, amire addig egyetlen európai nemzet sem volt képes, legyőzte a franciákat. A soknemzetiségű sereg szétesett, és a kozák rohamok után alig 20.000-en vánszorogtak haza. A Gárda (a Régi Gárdáról beszélünk) azonban ezt is túlélte, a korabeli elitről mindent elmond az 1806-os toborzáskor előírt követelmény: 35 év alatti kor és legalább 10 éves szolgálati múlt (magyarul az itáliai és egyiptomi hadjáratokat megjárt veteránok), átlagos vagy annál magasabb termet, jó fizikai kondíciók, bátorságra való hajlam és írni-olvasni tudás. A magas medvebőr sapkába, kék egyenruhába öltözött, és vörös tolldíszekkel, bojtos váll-lapokkal, fehér szíjakkal ékesített gárdisták áthatolhatatlan tömbben egyesültek, és úgy masíroztak a legnagyobb ágyútűzben is, mintha csak az alakulótéren lettek volna. Egyszer futottak csak meg, Waterloonál...

rópai nemzetek szemszögéből is játszható lesz a játék, sőt a multiplayer is rengeteg finomsággal – steames achievementek, uniformis-szerkesztő stb. – kecsegtet.

CSAK FÜST ÉS POR, MÉGIS CSODÁS...

Ha hinni lehet az előrejelzéseknek, az Empire-hoz viszonyítva nagyságrendekkel szebb látvány fogad majd a csatatéren. Teljesen új fizikai és részecskerendszer kerül beépítésre, utóbbi gondoskodik majd a füst és por megjelenítéséről, méghozzá nem is akárhogyan. A lőporfüst megül majd a csatatér felett, és fokozatosan oszlik el (a völgyekben természetesen sokkal lassabban). A lovasrohamoknál a patkók nyomán sár és fűcsomók repülnek a levegőbe. Ám a cél itt nem egyszerűen az, hogy elképedve csóváljuk a fejünk, hanem hogy a korabeli viszonyok tökéletesen legyenek lemodellezve – nem egy waterlooi visszaemlékezésben olvasható, hogy a katonák 50-100 méterre is alig láttak el a csata zűrzavarában –, a füst és por pedig ténylegesen beleszóljon a célzási mutatókba. Az időjárás komplexebb formát ölt, és az esős, ködös környezetnek precízebb, életszerűbb kihatásai lesznek a puskaporra. A CA a kezdetektől törekedett arra, hogy a katonák ne egyszerű klónok legyenek, most egy lépcsőfokkal ismét feljebb jutunk, nevezetesen a katonák fizikai formáját adó „alkatrészek" palettája bővebb lesz, és ezek kombinációihoz még 64 különböző arcszerkezet modellje is párosul. Egyébként az újonnan felvezetett 10 000 ember/csatatér limitnél úgy érzem eljutottunk addig a pontig, ahol még épp kezelhető méretű a hadsereg, de már megvan az az illúzió, hogy a korszak jellemzően százezres vagy még nagyobb tömegeit az események mögé tudjuk képzelni.

»„A rohamot nem szabad nagy területen szétszórni, összpontosítani kell egyetlen hadállás ellen. A tüzet egy pontra kell irányozni, nyílt csatában éppúgy, mint a várak ostrománál." (Napóleon)«

„A GÁRDA MEGHAL, DE NEM ADJA MEG MAGÁT..."

Napóleonra császárként vagy stratégaként emlékezünk, holott a kor szokásaihoz híven nem egyszer állt az emberei élére (karrierje kezdetén meg pláne), és ugye marsalljai, tábornokai – gondoljunk Neyre, vagy legendás lovassági parancsnokra, Joachim Muratra – személyesen vezették rohamra a hadtesteket. Átvinni a TW-be mindezt viszonylag egyszerű, ugyanis innentől a generálisok aurával rendelkeznek, területre ható képességekkel, amelyek a közelben harcoló katonákat jókora bónuszokkal vértezik fel – ilyen bónusz lehet a kohézió, vagy az utolsó emberig való kitartás. Az Empire után 322 új, korhű egyenruhába öltöztetett egység lép a történelem aktuális színpadára, és a sorgyalogságok szó szerint színesebbek (a napóleoni háborúk egyenruhái és kiegészítői rendkívül díszesek és sokfélék voltak), és alaptulajdonságaikban is lényegesen eltérőbbek lesznek. Példaként hozták fel a porosz és az orosz gyalogságot, ahol az oroszoknál kiemelték, hogy ők az egyik leggyengébb tűzerőt képviselő formáció, ellenben közelharcban veszélyesek, a poroszoknál pedig épp fordítva. Egyébként kíváncsian várjuk, vajon Napóleon híres Gárdája tényleg olyan brutális lesz-e, mint a valóságban, vagy Murat lovasai, akik a történelem egyik legnagyobb lovasrohamában döntötték el az eylaui csatát, vajon itt is brillíroznak-e. A tengeren új képességeket és reformokat emlegetnek, ezekből még csak a csata közbeni javítási lehetőség van dokumentálva, de azért érezhető, hogy a CA itt is megpróbál erősíteni.

TÖBB KELL MÉG, MINT 100 NAP...

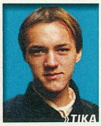
A játék már pre-alfa stációban van, ami jó előjel a februári megjelenéshez. Tulajdonképpen a körökre osztott részt nem sokban érintik a változások – az új kutatási fákban megjelennek új taktikai alakzatok, gondolom Napóleon jogi, társadalmi intézkedései is tükrözve lesznek, a rövidebb történelmi intervallum miatt 1 kör 2 hetet dolgoz fel időben –, de a lényeg ugyanaz, taktikázz, használd a diplomáciát, és mindenekfelett győzz majd a csatákban.«

»Kemény élet volt a katonasors, egészen a fedezékek feltalálásáig

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2010. 02
KÉSZÜLTSÉG»	»85%

www.pcguru.hu/1787

»Napóleonnal nagyon melléfogni nem lehet, az Empire keretrendszere tökéletes ehhez az időszakhoz, látványban pedig javulnak annyit Waterloo vagy Lipcse hangulatát hozni tudják.



»TIKA

PRO »Látványos lesz, színes, szagos, és végre elpáholhatjuk Wellingtont.

KONTRA »A Total War-széria ritkán betlizik, reméljük, nem most kezdi el.

»fejlesztő: Splash Damage »kiadó: Bethesda »web: www.brinkthegame.com

Az emberiség utolsó esélye

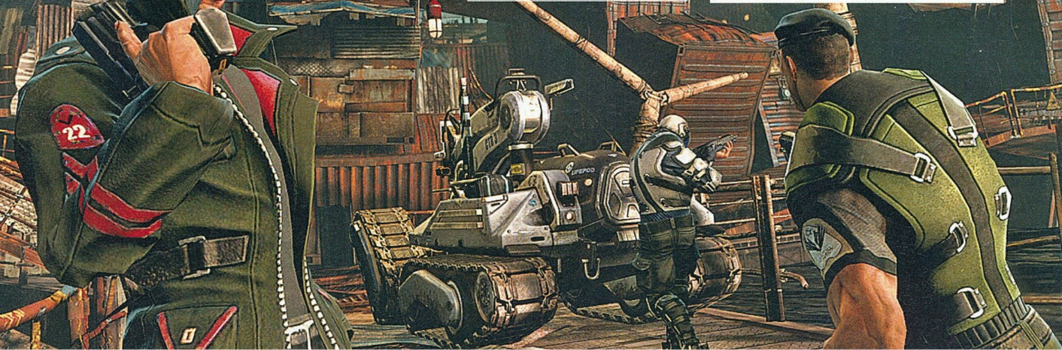
Nem egészen fél éve történt, hogy a Bethesda hatalmas csinnadrattával hírét adta a ténynek: készül legújabb játékuk, a Brink. Akkor még összesen csak ennyit tudtunk, de a felfokozott várakozáshoz bizony ez is bőven elegendő volt...

írta» NIGHTBAGOLY

Azt hiszem, a Splash Damage érdemes a külön bemutatásra (hiszen egy szaftos kis boxot tettünk félre nekik), a lényeg azonban, hogy a fiúk sok-sok kulimunka, valamint a szaksajtó és a rajongók által is eléggé vegyesen fogadott Enemy Territory: Quake Wars című munkájukat követően új megbízást kaptak a többek között a Fallouttal is bizonyított, de az Elder's Scroll's szériával bankot robbantó Bethesdától. A feladat pokoli egyszerű volt: alkotniuk kell egy olyan játékot, amely kooperatív lehetőségeivel berobbanhat a Left 4 Dead által létrehozott piacra, mindemellett pedig egy olyan élvezetes egyjátékos kampányt is össze kell hozniuk, hogy az is maga alá csinálјon az örömtől, aki soha a büdös életben nem fog internetre csatlakozni csak azért, hogy a profik véresre verjék. Bármelyik másik cég jó esetben már a kooperatív konkurenciát ismerve is sikoltva rohant volna el a földgolyó másik részére, de a Splash Damage, ahogyan azt a lassan egy évtizedes történelmük is bebizonyítja, nem arról híres, hogy megfutamodik a nehéz feladatok elől, így hát belevágtak – mi pedig kicsit utánajártunk annak, hogy vajon mégis mit várhatunk a szerelemgyerektől.

IRREÁLIS FOTÓREALIZMUS

Az első dolog, amely feltűnik az egyelőre zömmel képeken nyomon követhető Brinkkel kapcsolatban, az egyértelműen a külseje. A bejelentést követő pár napban a vállalat nem volt hajlandó részleteket elárulni a motorról, a látványt áttanulmányozva pedig a legnagyobb külföldi szakoldalak is egyértelműen kijelentették, hogy a készülő akciójáték alatt nem más, mint John Carmack kóderpápa legújabb munkája, a RAGE című posztapokaliptikus eposz alatt is dolgozó Tech 5 motor dübörög. Persze aztán kiderült, hogy mindenki tévedett. Nem csalás, nem ámítás, a több képen, illetve a kiállításokon mozgásban is megelevenedő látvány szinte fej-fej mellett halad az id legújabb termékével, holott a lelkében nem más, mint a Doom 3 grafikus motorja, vagyis a Tech 4 dobog. Bár a dolog elsőre hihetetlennek tűnik, mégis igaz – a fejlesztőstúdió egyik embere egy interjúban el is mondta: bár meg lett volna a lehetőségük arra, hogy a még képlékeny állapotban levő új motort használják, de ők úgy érezték, hogy a Quake Warsban tökéletesen kiismerték a jó öreg Tech 4 motort, és inkább azzal szeretnének dolgozni. Hogy a történelem őket igazolja, az már most sem kérdéses: a Brink ránézésre az elkövet-


»Haladjunk, emberek, haladjunk, nincs itt semmi látnivaló...

kezendő pár esztendő legszebb játéka lehet, állítjuk mindezt úgy, hogy bizony az összes potenciális konkurenciát górcső alá vettük. No de mitől töltosodott meg ennyire ez a régi motor? Ha azt mondjuk, hogy az alapok a Doom 3-nál keresendők, egy kicsit hazudunk – a fiúk nem az id felemás fogadtatású klasszikusának motorját használták fel, hanem az általuk már alaposan feltupírozott ET:QW engine-t csiszolgatták szinte tökéletesre. Bele került – többek között – egy teljesen új animációs és fizikai rendszer (amelynek hála minden összecsapás más és más vizualitással kényeztet majd bennünket), egy ez idáig soha nem látott fény-árnyék szisztéma (az új bevilágítástól tűnik a játék hihetetlenül élethűnek egy olyan iparban, ahol még a mai napig a fröccsöntött műanyag figurákban látják a jövőt), és egy teljesen újszerű textúrázási metódus, amely – nem csalás, nem ámítás – a Tech 5 motor, vagyis a Rage alapját is képezi majd. Nem lehet eleget éltetni a monitorainkon megelevenedő látványt – itt tényleg jobb, ha a cikkíró helyett a képek beszélnek. Most nyugodt szívvel leírhatnánk, hogy a mai trendeknek megfelelően ez bizony csúnyulhat még a megjelenésig, de

»A játék fontos eleme lesz, hogy csak jeggyel vehetjük igénybe a metró szolgáltatásait...

ilyenkor nem szabad elfelejteni: az ET:QW iszonyatosan rusnya képekkel indult, aztán a megjelenésekor koppantak az állak. Hogy ne csak az elképesztő külcsínről essen szó, gyorsan pocsékoljunk pár karaktert a rendszer audiovizuális részére, amely, mondanunk sem kell, szintén új találmány, és nemcsak hogy támogatni fogja a 7.1-es hangfalrendszereket, de a tökéletes élményhez bizony szükség lesz egy ilyen kiegészítő meglétére. A Brink alá írt audiomotor tökéletesen helyezi el térben a különböző hangforrásokat, ezzel adva meg – a játéktörténelemben talán először – azt a lehetőséget a játékosnak, hogy pusztán a füleire hagyatkozva is tökéletesen navigálni tudjon az elképesztően szép tájak között. Az egyelőre névtelen motor azonban nem csak a zörejekben, puffanásokban, és robbanásokban jeleskedik; dinamikusan váltogatja a csaták közben a dallamokat, ráadásul úgy, ahogyan azt eddig még nem láthattuk: minden játékos a saját témáját hallja majd a háttérben, amelybe egy-egy akció elkezdésével, vagy csak egy ellenfél célbavételével új, durvább akkordok kerülnek – ha pedig elkezdődik a mészárszék, az alaptémára szinte rá sem ismerünk a hihetetlenül feldurvult zúzdától. Ha pedig halálközeli állapotba kerülünk, zenénk lelassul, egyre halkabban szól a hét hangszóróból, míg a végére már csak a hegedűk, és szívunk vad dobogása szolgáltatja majd a hangaláfestést.

BRINK-TRILÓGIA

NINCS KÉSZ AZ ELSŐ, DE A HARMADIKAT TERVEZIK

Bár a megjelenésig háromnegyed év van hátra, a fejlesztőknek már komplett koncepciójuk van nemcsak a második, de a harmadik részre is – reméljük, hogy nem egy újabb Kane & Lynch vagy Shadowrun készül a Splash műhelyében, utoljára azokkal kapcsolatban merültek fel hasonló pletykák, és mekkora bukás lett a vége...

...AZ ÜVEGHEGYEN IS TÚL...

A Brink a nem is olyan távoli jövőbe, vagyis 2035-be kalauzol el bennünket, egy Ark nevű városkába. A helyzet innentől még rózsás is lehetne, de sajnos nem az: ez a metropolisz az emberiség utolsó menedéke, amely egy, a földet majdnem teljesen elpusztító háborúból megmaradt. A józan gondolkodók ilyenkor azt mondanák: no igen, de itt legalább végre összefoghattunk egy szebb és békésebb jövőért – azonban az emberiség sohasem a józan gondolkodásáról volt híres. A túlélők két frakcióra osztódtak (az Őrzőkre és az Ellenállókra), ezek pedig saját hibáikból nem tanulva ott folytatták, ahol a Föld majdnem elpusztult, vagyis küzde-

»KI IS AZ A SPLASH DAMAGE?«

Bár sokan úgy gondolják, a '90-es évek vége óta egy garázsfejlesztő csapatnak esélye sincsen a nagy berobbanásra, a Splash Damage vállalat is egyike a kivételeknek, amelyek erősítik a „majdnem" szabályt. A csapatot egy Paul Wedgwood nevű úriember rántotta össze 2001-ben, miután sikerült barátaival összekalapálnia többek között a hatalmas sikerű Fortress modifikációt a Quake 3 alá. Ez után – még mindig főképp garázsfejlesztőként – besegítettek pár Return to Castle Wolfenstein-térképbe, és ez volt az, amely megpecsételte a sorsukat. Miután munkáik hatalmas tetszést arattak a rajongók között, az Activision – az id-vel karöltve – megbízta őket az okkult-nácis akciójáték internetről ingyenesen beszerezhető többjátékos opciójának létrehozásával, majd annak elképesztő sikere után egy külön játék, az Enemy Territory: Quake Wars megalkotásával (ez már nem lett akkora siker – főleg az Xbox 360-as változat csúszott el). A fiúk tehát felszálló ágban vannak, jelenleg hatvan alkalmazottal munkálkodnak többek között a Brinken is.«

ni kezdtek a város uralmáért. A játék története tehát habár ismerős sémákat feszeget, mégis kellően egyedi – ugyanez pedig, főképp így látatlanban, elmondható magáról a szoftverről is. Amint úgy döntünk, hogy beülünk egy kicsit lövöldözni, nem pár darab modell közül választhatunk, hanem magunk kreálhatjuk meg vérre éhes avatárunk minden porcikáját, ezzel alkotva teljesen egyedi kinézetű hősöket. Válasszuk bármelyik oldalt a csatára, már a mechanizmus is földbedöngölően jónak hangzik: miközben az igen jól kidolgozott történet folyamán haladunk előre, tapasztalati pontokat kapunk, amelyekkel fejleszthetjük karakterünk speciális képességeit, fegyverzetét, vagy éppen külsejét. Hogy a szoftver ne legyen egy szimpla, egysíkú lövölde, menet közben egy komplett csapat dolgozik alánk, amenek tagjai a hasonló stílusú játékokból már ismerősnek tűnő kasztok képviselői – mérnökök, nehéztüzérek, mesterlövészek –, ráadásul bármikor, amikor úgy érezzük, hogy a feladat túl komplikált lenne nekik, belebújhatunk a bőrükbe, hogy a saját elképzeléseink szerint vezessük le az ütközet kulcsfontosságú részeit...

Apropó, kulcsfontosságú részletek: a játék a linearitás minden elemét nélkülözi, a fő küldetések között ugyanis egy minden hájjal megkent véletlenszerű missziógenerátor végzi ördögi munkáját. Ezt sokan a Left 4 Dead AI direktorához hasonlítják, ám a Brinkkel szemben ez több mint sértő. Menet közben a legváratlanabb pillanatokban kaphatunk új feladatokat, illetve mellékküldetéseket, sőt, az is előfordulhat, hogy két új lehetőség jelenik meg, amelyeket fix időre kell teljesítenünk. Itt bizony döntenünk kell, hogy melyiket válasszuk, hiszen mind a kettő megoldására nem lesz elég az idő – ráadásul a választásunk lehet, hogy végzetes lesz, hiszen ki tudja, megkapjuk-e a másik lehetőséget még valaha.

ÖLNI VAGY ÖLELNI, EZ ITT A KÉRDÉS

Bár a fejlesztőbrigád úton-útfélen azt hajtogatja, hogy rengeteg időt és energiát ölnek az egyjátékos kampányba (hiszen egy általuk végzett felmérés szerint sokan egy ilyesmit hiányoltak nagyon az ET:QW-ból), a csapat képtelen meghazudtolni önmagát: bizonyára magányosan is hatalmas élmény lesz egy komplett osztagot vezényelve legyőzni a konkurenciát, de az igazi mókát a többjátékos opció jelenti majd. Az első és legfontosabb dolog az, hogy a teljes történet végigjátszható lesz nyolc barátunkkal karöltve, kooperatív módon is. Ilyenkor azonban minden a feje tetejére áll: az életünkre törő mesterséges intelligencia is megnyolcszorozódik (hogy ez mit jelent, az még egyelőre rejtély) és a véletlenszerű missziógenerátornál is elgurul a gyógyszer: előfordulhat, hogy épp a győzelem küszöbén állunk, amikor megváltoznak a kondíciók, és azt az épületet kell megvédenünk, amit odáig már majdnem leromboltunk. Extrém, vérizzadós kihívást ígérnek, ahol soha, semmiben sem lehetünk biztosak, és ahol egy térképen belül nem történik meg kétszer ugyanaz. Ha pedig megunjuk az állítólag megunhatatlan összedolgozást, vagy csak szimplán élő ellenfelekre vágyunk, arra is van lehetőség – sőt, ismerve a cég eddigi munkáit, az lesz aztán az igazi móka. Ekkor a véletlenszerű missziógenerátor folyamatosan cserélgeti a feladatokat, pártatlan módon szí-

»A karaktergenerálás nagyobbik részét a helyes smink és tetoválás megalkotása jelenti...

»... és mint látjuk, a tökéletes hajviselet-re már nem mindig jut majd idő.

»OKOS TEKERCSEK«

Miután az id-nek több kapcsolata is van a Brink készítőivel (többek között az ő motorjukat használják), érdemes megemlékeznünk egy dobozban az év játékipari híréről, miszerint a Brink kiadója (a Bethesda) szőröstül-bőröstül felvásárolta a Doomos-Quake-es brigádot, a id-et. Az akvizíció híre megrázta az egész gamer-sajtót, főképp annak tükrében, hogy a felvásárolt cég atyaúristene, John Carmack az elmúlt évtizedek során számtalanszor azt ismételgette: ők függetlenek, és amíg világ a világ, azok is maradnak. Amint az üzlet részletei kiderültek, sokan csak a szemüket ráncolták: papíron ugyanis mindössze 105 millió dollárért cserélt gazdát a két vállalat – nem hivatalos források szerint azért került „csak" ennyibe a dolog, mert az id ragaszkodott az önállósághoz, ráadásul a felvásárolt cég egyik vezetője egy csapásra a főbb fejesek mellett foglalhatott helyet.«

»Lehet, hogy mégsem kellett volna fegyverrel kimenni a zöldfolyosón…?

vatva mind a két oldal hús-vér játékosait. Még a legegyszerűbb összecsapások is teljesen kiszámíthatatlan küldetések között zajlanak, a fejlesztőbrigád pedig egy emberként ígéri: a pályák és a körülmények betanulhatatlansága miatt a kezdők, és a profik is egyenlő helyzetből indulnak. Legyünk azonban egy osztagot magányosan tutujgató harcos, vagy hús-vér emberekkel az oldalán küldő zsoldos, minden idióta küldetésnek, minden vért izzasztó összecsapásnak komoly tétje van: a fejlődési rendszer ugyanis a játék lelkét képezi. Minden küldetés megoldásáért, egy bajtársunk megmentéséért, és bizony, néhanapján egy-egy jól szituált gyilkosságért is tapasztalati pontokat kapunk, amely pontokat aztán karakterünk erősítésére költhetjük el. Beszerezhetünk újabb csoportvezetői képességeket (légi támadás idézése, egy adott osztag átszállítása máshová, új spawnpont kihelyezése), de hatékonyabb fegyverekre, vagy ne adj isten gyógyításra is szakosodhatunk. Akárcsak egy szerepjátékban, a Brinkben is igen komoly döntéseket kell meghoznunk, már ami a karakterünk életét illeti – ráadásul innét sem lesz visszaút: ha úgy döntöttünk, hogy meguntuk a sunnyogást, és most inkább egy nagypapával rontanánk a gaz seregre, új karaktert kell generálnunk, és vele első szinttől indulva végigjárni a folyamatosan változó világ miatt mindig újszerűnek ható kalandokat. Annyi lehetőség és ötlet van még a Blinkben, hogy azt nemhogy leírni, de elképzelni is lehetetlen, mi azonban lassan befejezzük ezt a kis átfogó előzetest. Bár nem volt alkalmam körbekérdezni a szerkesztőségünk tagjait, egy fanatikussal (vagyis velem!) már bővült a Bethesda–Splash Damage duó érkező terméke, nekem pedig itt az ideje egy új egér, meg egy, a játékhoz gyártott billentyűzet összekuporgatásának, hogy mire a termék megjelenik, én már teljesen készen álljak. Sok-sok hónapja nem mondtam ezt, de most megteszem: úgy tűnik a Battlefield 1942, a Counter-Strike Source, és a Team Fortress 2 után újra megtaláltam a játékot, amely hosszú évekre le tud majd kötni. Kérdés, hogy egy ennyire csapatorientált szoftver össze tud-e majd rántani egy magyar közösséget – ha pedig mégsem, biztos találunk magunknak pár német, skót, vagy éppen egyesült királyságbeli srácot, akik örömmel próbálják meg együttesen leküzdeni a gép által a nyakunkba zúdított feladatokat.«

> »Ark, a játéknak helyet adó város a történet szerint egy lehetőség az emberiségnek, azonban korántsem mindenkinek – a cél, hogy te az előbbi csoport tagja légy.«

»A biztonsági erőknél továbbra sem felvételi követelmény az értelmes ábrázat

»Brink«

MŰFAJ»	»FPS
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1676

»A Brink ígéreteiben legalább annyira nyálcsorgató, mint a fejlesztőbrigád előző játéka – csak nehogy az történjen, mint a Quake Warsszal, hogy a szavak mögött egy középszerű FPS bújjon meg.

»NIGHTBAGOLY

PRO »Gyönyörű grafika, innovatívnak ígérkező multi

KONTRA »Úgy tűnik az egyjátékos részt elnagyolják, előre rettegünk a gépigénytől

»ejlesztő: Capcom »kiadó: Capcom
»web: www.capcom.co.jp/lostplanet

Az elveszett bolygó visszavár

A Lost Planet az egyik első DX10-es PC-s játék volt, így érthető, hogy a rajongók nagyon szívesen láttak volna egy folytatást. A Capcom meghallgatta imáikat, és már közeleg a második rész, de kicsit másképp, mint vártuk.

írta» CHOCHO

A Lost Planet első része döbbenetes játék volt, hisz nem elég, hogy elsőként csillogtatta meg az akkor még friss konzolgeneráció képességeit, de mindehhez olyan játékmenetet társított, amit már sokan hiányoltak a gépekről. Mentünk és lőttünk mindenre, ami nagy és mozog, s emellett még egy jó sztorit is kaptunk. Ám úgy tűnik, semmi sem örök, hisz az egyszerűen Lost Planet 2-nek keresztelt második rész alig-alig emlékeztet legendás elődjére. Az akciódús egyszemélyes játékmenetet a ma oly divatos kooperatív módra cserélték, és a stílusos történetet is el lehet felejteni, már ha valaki a régi szereplőkre lenne kíváncsi. Ez egy teljesen új játék a maximumig kifeszített határokkal egy olyan generáció számára, ami talán belefáradt a klasszikus formulába. Ez mind szép és klassz, de vajh jó is nekünk?

„VIGYÁZAT, TÁMADNI AKAR!"

Történetünk tíz esztendővel játszódik az első játék eseményei után. Wayne és kompániája már rég nyugdíjba ment, mi több, a korábban fagyos és kietlen E.D.N. III névre keresztelt planéta is komoly változásokon ment keresztül. Hála az ügyes terraformálóknak, sikerült a bolygón globális felmelegedést előidézni, s ennek hatására az évezredes jégtakaró alig pár év leforgása alatt elolvadt, felfedve az E.D.N III rég elfeledett dzsungeleit és buja növényzetét. Persze ezt az őshonos óriásrovarok, az akridok nem nézték jó szemmel, így még a korábbinál is agresszívabbak lettek. A NEo-VEnus Construction (röviden NEVEC) néven ismert megavállalat ennek ellenére beszállt a T-ENG-ként ismert ritka energiaforrásért folyó harcba, és helyszínre küldte saját alakulatait, akiknek a hatalmas szörnyek lemészárlása és az értékes kincs begyűjtése volt a feladatuk. A játékosok is egy ilyen osztagot fognak irányításuk alá venni, ám az első résztől szokatlan módon nem előre megírt karakterek képzik majd a csapatot, hanem szabadon generálható hősök, akiket teljesen a saját kívánalmaink szerint alakíthatunk ki a kampány elején. Bár a Capcom ígéri, hogy a sztori nem veszik el az újonnan bemutatott stílusban, a hollywoodi filmeket megszégyenítő minőségben tálalt dramaturgiát és forgatókönyvet minden bizonnyal el kell felejtenünk. A hat fejezet elvileg öt különböző karaktert követ majd, akik sorsa a hatodik felvonásban fonódik össze, de hogy ők kik lesznek, és ez miként csatlakozik a személyre szabható játékmenethez, az még kérdéses. Ha azonban szóba jött a játékmenet, térjünk is át a legfontosabb újításra, ami a négy főre tervezett kooperatív kampány. Ugyan a Lost Planet 2-t egyedül is végig lehet vinni, ilyen esetben három, mesterséges intelligencia által irányított társ van az oldalunkon, akik ugye a legjobb esetben sem jelentenek egyet a hús-vér emberekkel. Éppen ezért ajánlott lesz összeülni a haverokkal az interneten keresztül, vagy jobb esetben a LAN-partyn, és négyesben átküzdeni a pályákat. Minden játékos az osztag egy tagját alakítja, és ebből előnyt kovácsolva kell a csapatnak legyűrnie az első részből már ismert emeletmagas bossokat anélkül, hogy az akció egy percre is lankadna.

»Veszélytelen, de csúnya háziállatok nőnek a játék világában...

»Ezekben a városi járművekben mindig kicsi a csomagtér

»PORTOS GONDOK«

Ugyan az első rész végül minden masinán megjelent, az eredeti Xbox 360-as kiadás minőségét egyik portolás sem érte utol. A PC-s változat magas gépigénnyel és nagyon rossz irányítással érkezett, amit ugyan kvázi feledtetett a DX10, sajnos annak kihasználása akkoriban még csak keveseknek adatott meg. A legrosszabb sorsra kétségtelenül a Playstation 3-ra kiadott verzió jutott, ami nem elég, hogy csúnyább volt, mint az eredeti, de ráadásul semmi extrával nem szolgált, ami botrányos volt a hosszú késését tekintve. Szerencsére a most készülő Lost Planet 2 minden platformon egy időben jelenik majd meg, és azok, akik már kipróbálták a PS3 portot, állítják, hogy nagyon jól sikerült. Sajnos a PC-s verzió még nem került bemutatásra, de a tavaly megjelent, zseniális Devil May Cry 4 után talán nem kell félni a Capcom számítógépes hozzáállásától.«

1000 ÚJ SZÖRNY, CSAK A FRISS T-ENG CSOMAGBAN!

Az újratervezett játékélmény természetesen rengeteg fejlesztést követel, és a Capcom úgy tűnik, hű marad a neve garantálta minőséghez. Karakterünk T-ENG-je például már nem fogy folyamatosan a játék alatt, hanem csak bizonyos cselekvésekhez kell felhasználnunk belőle. Egyes fegyverek használják majd, ahogy az első részből visszaköszönő mechek is, de ügyesen játszva mindig maradhat tartalék. Amennyiben pedig valahogy mégis merülőbe menne az energiánk, társaink bármikor megoszthatják velünk sajátjukat, ezáltal a stratégia és a taktika millió útját generálva, akár egyetlen pálya alatt is. Mivel a cél egy tökéletes kooperatív élmény elérése, a halál is egy igen kényes kérdés (persze a halál mindig az). Olyan megoldást kell találni, ami arra az esetre is kielégítő, ha valaki túl sokszor hullik el a csatában. A Lost Planet 2-ben éppen ezért nem egy, hanem két életerőcsík is lesz a képernyőn. Az egyik a saját egészségünkről nyújt tájékoztatást, míg a másik a csapat összevont életenergiáját jelöli. Amennyiben véletlenül fűbe harapunk, mi választhatjuk ki azt a pontot, ahol fel akarunk éledni, és már mehetünk is újra gyilkolni. Igen ám, de minden egyes elhalálozás csökkenti a csapat összevont életerejét, és ha ez eléri a nullát, a játék mindenki számára véget ér. Ezzel az ötlettel példátlan módon lehet ösztökélni a játékosokat az összehangolt viselkedésre, és mi tagadás, erre szükség is lesz, többek között a fent már megemlített hatalmas szörnyetegek miatt. Az akridok ugyanis erősebbek, mint valaha, mi több, a számuk is megnőtt, így gyakorlatilag nem lesz olyan pillanat, hogy ne lennénk támadás alatt. Maguk a főellenfelek is fejlődtek, és mivel egyik nagyobb, mint a másik, mi mást is lehetne tenni ellenük, mint belülről szétlőni őket? Bizony, a Lost Planet 2 nem egy olyan fenevadat tartogat a bátor katonák számára, amibe be lehet menni, hogy annak létfontosságú szerveit közvetlenül támadva adhassuk meg a végső kegyelemet. Persze minden egyes boss más és más taktikát kíván, így ahhoz, hogy legyőzzük őket, megbízható társak kellenek, tehát nem árt majd megnézni, kivel is ülünk össze egy meccs erejéig, és azt is muszáj fejben tartani, hogy a mi vállunkon is óriási a felelősség.

GLOBÁLIS FELMELEGEDÉS

Az első Lost Planet valami hihetetlenül jól nézett ki, és a kicsit késői PC-s változatnak sem volt szégyenkeznivalója, köszönhetően a DX10 támogatásnak. A folytatás alatt a már egyszer sikerrel vizsgázott motor továbbfejlesztett változata dübörög, ám ezúttal a feladat még keményebb, hisz a havas tájakat esőerdőkre és sűrű aljnövényzettel borított dzsungelekre cserélték az alkotók. Az Xbox LIVE!-on megjelent demó és az eddig kiadott képek alapján a grafika így is nagyon jó, a környezet gyönyörű, színpompás, míg a víz tisztasága ritkamód megkapó. A legjobban azonban most is a szörnyetegeknél brillíroz az engine, ugyanis a többtíz méter magas óriások minden eddiginél részletgazdagabb modelleket kapnak. Amikor egy-egy ilyen behemót beteríti a képernyőt, az valami eszelős érzés, és a Lost Planet 2 csak távolabb tolja a határokat, így nem lesz panaszunk, az tuti. Erre jön ráadásként, hogy karaktereink a többszöri végigjátszás alatt újabb és újabb extrákat kaphatnak, hogy a végén már teljesen egyéni külalakjuk legyen. Mindez igen bíztató, és nemsokára már saját magunk is megcsodálhatjuk a játékot, mert a megjelenés valamikor ez év decemberére esik. A magam részéről meg vagyok győződve róla, hogy a Lost Planet 2 meg fogja osztani az első rész rajongóit, de abban is biztos vagyok, hogy ha csak valamit iszonyatosan el nem szúrnak, nagyon jó játék lehet belőle. A kooperatív kampány mellett persze az első rész összes multimókája helyet kap, valamint talán az AI sem lesz túl buta, így esetleg egyedül is megéri majd nekiveselkedni az E.D.N. III nyújtotta nyárias pokolnak. Addig azonban nem árthat gépet fejleszteni és beszerezni egy nagyobb képernyőt, már csak azért, hogy beleférjenek a szörnyek...«

»Fél kézzel a roboton lógva – élő szövet a fémvázon

MŰFAJ»	»AKCIÓ
MEGJELENÉS»	»2009. 12
KÉSZÜLTSÉG»	»80%

www.pcguru.hu/1574

»Epikus játéknak tűnik, ami könnyedén elvarázsolhatja az akció szerelmeseit. A kooperatív mód minden programnak jól szokott állni, így nem kell félteni a Capcomot.

»CHOCHO

PRO »A kooperatív kampány és a kívül-belül lőhető szörnyek ígérete izgalmas játékot takar

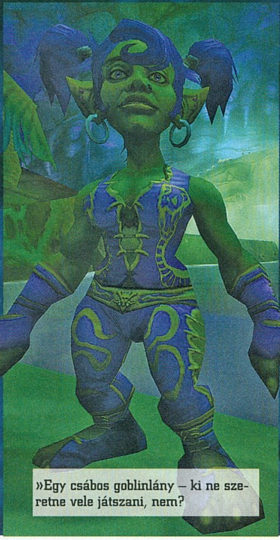
KONTRA »A sztori körüli kavarások és a gyenge AI még rányomhatja bélyegét a dologra

»fejlesztő: Blizzard »kiadó: Activision Blizzard
»web: www.worldofwarcraft.com/cataclysm/

Égszakadás, földindulás, farkasemberek: a Blizzardnál valaki megnyomta a nagy reset gombot, és az utolsó kóbor macskáig mindent átalakítanak a World of Warcraftben. A Cataclysm kiegészítő után már a nosztalgia sem lesz a régi a WoW-ban. Ahogy az REM 22 éves klasszikusa mondja: It's the end of the world as we know it, and I feel fine; eljött a világvége, de kösz, mi ettől csak jól érezzük magunkat. Be is embeddelném YouTube-ról a videót, de papíron ez még nem megy sajnos.

írta» HANCU

Novemberben ötéves lesz a World of Warcraft, ami már önmagában is tekintélyes életkor egy játék esetében, hát még ha hozzávesszük, hogy ezt az öt évet folyamatosan a csúcson, a nyugati világ első számú és legnépszerűbb számítógépes játékaként töltötte. Törvényszerű volt, hogy előbb-utóbb beüt az a jelenség, amit az angol midlife crisisnek, a magyar meg kapuzárási pániknak nevez (maradjuk az angol verziónál, a midlife-félidő párhuzam jobban illik a WoW-ra, mint a kapuzárás világvége-hangulata). A játékosok nagy része nyavalyog, unja, abbahagyja, újrakezdi, céltalanul lötyög, és úgy általában minden baja van. Öt év után nehéz már újat mondani a WoW megszokott keretein belül, és ezt valószínűleg a Blizzard főhadiszállásán érezhették a legjobban, a Cataclysm kiegészítő ugyanis olyan szinten reformálja meg a játékot, hogy sokak szerint ez lesz gyakorlatilag a WoW 2. Ahhoz, hogy nagyjából be tudjuk tájolni az egész kataklizmásdit, kicsit meg kell ismerkednünk Azeroth őstörténetével. Nyugi, nem lesz hosszú, lezavarjuk egy bekezdésben, amiről a Blizzard-közeli körök kb. 14 ezer oldalnyi regényt meg szerepjátékos kiegészítőt írtak eddig, aki képben van, nyugodtan ugorjon. Szóval kezdetben voltak a titánok, ők formálták meg Azeroth-ot, és hintették el rajta az élet magvait. Mielőtt továbbálltak, a hatalmuk egy részét szétosztották az öt őssárkány között, hogy őrizzék a világot – és azzal leléptek más bolygókon gyurmázni az élet csodájával. Azeroth viszont már lakott volt, az Ősi Istenek nevű kozmikus paraziták (és itt bolygóméretben és ehhez mért hatalomban tessék gondolkodni) lakták, akik egyrészt megfertőzték a Hús Átkával a titánok kőből és fémből gyúrt, gólemszerű gyermekeit (így lettek az emberek meg a többi humanoid lény), és az öt őssárkányból egynek, a feketék nemzetségét vezető Neltharionnak addig susmogtak a fülébe, míg az teljesen bekattant, és a többiek ellen fordult. (És közben hasonló történt a titánokkal is, a vezérük, Sargeras megőrült, összeszövetkezett a démonokkal, megalapította a Lángoló Légiót, és most annak az élén járja az Univerzumot, pusztítva a világokat.) A Deathwing nevet felvett Neltharriont a másik négy sárkány összefogva az Ősök háborúja, és a Sárkány napja című regényekben óriási áldozatok árán legyőzte, a fekete úr évszázadokra eltűnt. Aztán egyszer csak Deathwing – míg Azeroth hősei a Lich Kinggé vált Arthasszal hadakoznak – visszatér. És morcos. És szó szerint szétrúgja a világot. Nem kicsit.



»Egy csábos goblinlány – ki ne szeretne vele játszani, nem?

VILÁGVÉGE

Deathwing visszatérése eléggé megviseli a bolygót: ez azt jelenti, hogy minden négyzetcenti-

»A kataklizma után hihetetlen mértékben megnövekszik az UV-sugárzás

»Komoly bajba kerül, aki ezekbe a zord goblinsrácokba beleköt

métert átrajzolnak, újramodelleznek és újratextúráznak a grafikusok. Egyetlen zóna sem marad ugyanolyan; van, aminek vulkán nő ki a közepén, van, amit eláraszt az óceán, városok lesznek a földdel egyenlők, egész partszakaszokat mosnak el a szökőárak, máshol meg új szigetek nőnek ki a tengerből, lávafolyók szabdalják az egykori dús dzsungelek helyén füstölgő pusztaságot. Máshol éppen a kataklizma hozza el a sivatagba az életet – magyarul a térkép körvonalai úgy-ahogy a régiek maradnak, de azon felül egy teljesen új Azeroth-ot hoz a világégés. Az új környezettel új küldetések és új sztorik is járnak, ami praktikusan azt is jelenti, hogy az 5-6 karaktert a maximumig nevelgetett veteránok számára is lépten-nyomon újdonságot jelent majd a fejlődés, és felfedeznivalót a világ. Meg azt, hogy miután a térképen nemigen volt már hely az új kalandok számára, a Blizzard egy huszárvágással lesöpört mindent a pergamenről, és újrarajzolta az egészet. A régi világ teljesen eltűnik, aki nem veszi meg a kiegészítőt, egy automatikusan települő patch annak is elhozza a katasztrófát. És persze jönnek teljesen új helyszínek is, mint például a Hyjal-hegycsúcs (emlékszünk ugye, a Warcraft 3-ban ott hegesztette Archimonde, a fődémon a Világfát, míg Malfurion, a fődruida le nem nyomta), vagy Uldum ősi titán városa, és eljuthatunk Deepholmba is, ami a Föld őselemi síkja, Deathwing birodalma. Vagy ott van Vashj'ir elsüllyedt városa a tenger fenekén, ami már előrevetíti a víz alatti helyszíneket, úszó hátasokat, vízi csatákat és egyéb jóságokat. Hoppá, ha már a hátasok szóba kerültek: Azeroth teljes újramodellezése azzal is jár, hogy a repülő hátasokat végre a régi világban is használhatjuk majd.

»A Cataclysm az évtized kiegészítője lesz – bármelyik kategóriában«

A FAJOK EREDETE

Új játszható fajt és kasztokat törvényszerűen hoznia kell minden MMO-kiegészítőnek, és a WoW eddig kétszer úgy-ahogy meg is felelt ennek az íratlan szabálynak. A Cataclysm esetében az egy-egy új faj a Horda és a Szövetség oldalán megvan, de új kaszt nem lesz – talán jobb is, már így is ott tartunk, hogy van tíz kaszt, darabja háromfelé specializálódhat, a legnagyobb létszámú csapatokban meg, amikkel elmehetünk sárkányt ölni (ezzel eléggé leegyszerűsítettem a raid cap fogalmát, de oda se neki), 25 hely van. Hogy mégis legyen némi újdonság, a kiegészítőben engedélyeznek olyan kaszt-faj kombinációkat, amiket eddig nem, azzal az indoklással, hogy a sötét idők kétségbeesett lépésekhez vezetnek. Így lehet majd újra mágus az éjelfekből (tízezer éve éppen ezzel vonzották Azeroth-ra a démonokat), paladin a taurenekből, vagy druida a trollokból. Olcsó megoldás, de a népnek tetszik. A két új fajnál már nincs csalás, azok tényleg újak, és pont olyanok, amire a játékosok már régóta vágytak. A horda a Kezan szigetét eltörölt szökőár elől menekülő goblinokat kapja meg – végre (?) egy igazi rugdosnivaló-idegesítő kis tökmag a hordásoknál is, legalább olyan közutálat fogja övezni őket a túloldalon, mint most a gnómokat. A szövetség sorait a worgenek (avagy a Warcraft farkasemberei) erősítik majd, akik egy ősi átok nyomán válnak emberből vérfarkassá – még ha ez csak optikai tuning is, akkor is elképesztően menő, nem nehéz megjósolni, hogy tömegével fogják a játékosok elhagyni a régi karaktereiket, hogy felneveljenek egy ugyanolyat, csak farkasemberből.

FEJLŐDJÜNK

A szokásos (már ha két kiegészítő után lehet ilyesmiről beszélni) plusz tíz szint helyett most csak ötöt kapunk, vagyis a 85. szintig lehet majd fejleszteni a karaktereket, de időben és

»BATTLE.NET 2«

A Blizzard sosem a saját, rettentően újító szellemű ötleteiről volt híres, inkább arról, hogy más játékokból, innen-onnan kölcsönöznek ötleteket, játékelemeket, aztán gyúrják őket, míg a végeredmény sokkal több lesz, mint a darabok összege. Az új Battle.net (amit egyébként a Starcraft 2 késésének fő okaként is felhoznak) esetében is így van: amit csak érdemes volt, összeloptak a Facebookból, a Steamből, az iTunesból, és a végeredmény egy olyan közösségi oldalba oltott online játszótér és webáruház lesz, amilyet még nem látott a világ. Minden Blizzard játékba csak ezen a nagy közös virtuális téren keresztül lehet majd bejelentkezni (egyszemélyes játéknál is), látjuk az összes ismerősünket, hogy épp mivel játszik, csetelhetünk velük, vagy akár saját készítésű pályákat tölthetünk fel az oldalra, amiért pénzt is kaphatunk, ha sokan töltik le őket. És – hogy valami közvetlen WoW-os kapcsolódás is legyen – ezzel végleg leomlik a Horda és a Szövetség közötti nyelvi akadály, hiszen a túloldalon játszó ismerőseinkkel is beszélgethetünk.

»WARCRAFT A MOZIBAN«

Évekig pusmogtak arról a Hollywoodban, hogy a nagy filmstúdiók egymás sarkát taposva tülekednek a Blizzard főhadiszállásán, hogy a Warcraft megfilmesítési jogait bármi áron megszerezzék – és most végre sikerült nyélbe ütni a minden valószínűség szerint gyümölcsöző üzletet. A Warcraft 2011-ben érkezik a mozikba, a forgatása pedig akkor kezdődik, amikor a rendező Sam Saimi (Pókember-sorozat, Evil Dead, Army of Darkness) végez a Pókember 4 munkálataival. A produceri székben Charles Roven (A sötét lovag, 12 majom) ül, és az egész filmet a Legendary (a 300-zal robbantak be Hollywood élvonalába) produkciós cég készíti. A szereposztásról egyelőre nincs hivatalos hír, de köztudott, hogy például Vin Diesel és Brandon Routh (a legutóbbi két Superman-film címszereplője) óriási World of Warcraft-rajongók, és akár ingyen is vállalnának egy utolsó utáni kis mellékszerepet, csak hogy benne legyenek a filmben.«

befektetett energiában az öt szintlépés is nagyjából annyit igényel majd, mint eddig a tíz. A hivatalos indoklás egyik fele az, hogy szeretnék, ha egy-egy szintlépésnek nagyobb értéke lenne, igazi sikerélményt adna, és nem csak egy „na, ez is megvolt, menjünk tovább" sóhajt. A másik meg az, hogy az igazi játék kimondva-kimondatlanul is a maximális szinten kezdődik, a szintezés csak egy hosszú tanulópálya – akkor meg inkább a legfelső szintre tesznek be rengeteg tartalmat ahelyett, hogy a fejlődést raknák körbe vele. Mivel a fejlődés mégiscsak minden RPG egyik központi eleme, azért a 85. szint utánra is bedobnak némi újdonságot (már a mellé, ami a WoW-os fejlődés lényege, az epix, vagyis hogy minél ritkább, és nagyobb hatalmú fegyvereket és páncélzatot aggassunk a karakterünkre): ez a Path of the Titans. A titánok útja kaszttól és a szintünktől független plusz fejlődési út, a hat titán egyikét választhatjuk patrónusnak, ő pedig az archeológia (új képzettség, ősi romokat kutathatunk át vele ereklyék és információk után) tudományában való jártasságunk alapján rúnákat ad, amivel a karakterünk képességeit turbózhatjuk. Mivel az adott titán ugyanazokat a tápokat adja, bármilyen kaszttal is vagyunk, tulajdonképpen az eddigi választási lehetőségeink (ami a kasztból, a talentjeinkből, a két képzettségünkből, és a fajunkból adódó

»A túlélés első szabálya: sose kezdj sárkánnyal

pluszokból álltak össze) még felszorzódnak a titánok számával, még jobban eltolva a karakterfejlesztés változatosságát a végtelen felé. Ha már a talentek szóba kerültek, ott is jön a világvége, és az újjáépítés nulláról. Eddig ugye az volt, hogy az új kiegészítők és a nagyobb patch-ek növesztettek pár új levelet a talentfákra (aki a Diablo óta barlangban élt, annak egy kis infó: minden kaszthoz tartozik három talentfa, amin passzív bónuszok, vagy képességek vannak, minél jobbakat akarunk elérni, annál több pontot kell tenni az adott fába, pluszpontot minden szintlépésnél kapunk), most viszont kivágják őket, és újakat építenek. Az alapötlet az, hogy pusztulásra ítéltetett minden erős, ezért kötelezően megveendő, ám passzív, unalmas talent, ezek helyett csupa aktiválható képesség és új trükk lesz a talentfákon. A passzív tápokat – amik mégiscsak kellenek ahhoz, hogy egy mágus mondjuk TŰZmágus legyen, vagy egy sámán igazi gyógyító – meg automatikusan megkapjuk, ha elég pontot költöttünk az adott fára.

KLÁN-PARTI

A klánok kezelése öt éven át a WoW leggyengébb részei közé tartozott, sokáig nem jelentett többet egy közöt csetcsatornánál, aztán jött még hozzá egy közös bank, és slussz, ennyi. Na, ennek most vége. Először is: a klánok is kapnak tapasztalati pontot (a tagok szintlépései, arénagyőzelmek, nagyobb instance-ok kipucolása, tulajdonképpen minden komolyabb eredmény számít), húsz szinten át fejlődhetnek, és minden szinten új, klánszintű bónuszt választhat a csapat vezetősége (ebből aztán lesznek drámák dögivel). Ráadásként bejön egy új kategória a tárgyaknál: eddig ugye volt olyan, ami ahogy hozzánk került, rögtön a karakterünkhöz ragadt, nem adhattuk át másnak; aztán volt olyan, ami csak a karakterre feladva vált ilyenné, és volt olyan, ami nem karakterhez, hanem játékoshoz kötődött, vagyis átadhattuk a saját accountunkon másik karakternek, az használhatta, aztán még tovább adhatta. Most ezek mellé bejön a klánhoz kötött tárgy, ami addig van csak az adott karakternél, amíg a klán tagja. Ha kirúgják, vagy lelép, hopp, eltűnik, és a közös bankban landol. Nincs több „köszi, hogy felszereltetek, de hív egy másik klán, lelépek, szevasz" szituáció, ahogy az újonnan toborzott tagokat is azonnal fel lehet szerelni a többiek levetett holmijából. Egyszóval végre igazi, gyakorlati haszna is lesz a klánhoz tartozásnak.

WOW, ÚJRATÖLTVE

Ahogy a játék világa, úgy a már jól kiismert játékmechanikák is eget-földet rengető változásokon mennek keresztül. Az egyes tulajdonságok a minden újabb patch-ben bejövő pluszokkal már teljesen átláthatatlanná burjánzottak, így nagyszabású egyszerűsítés jön: néhány karakter-alaptulajdonságot egyszerűen kivágnak, másokat összevonnak, megint másokat a felismerhetetlenségig átalakítanak. A pontos részletekbe most nem akarok belemenni (különben is, ezek még nagyon képlékeny területek), de az biztos, hogy sokkal kevesebb számra kell majd odafigyelnünk a karakterlapon – de ettől nem lesz feltétlenül primitívebb a játékmechanika, elvégre a sakknak is milyen kevés szabálya van, aztán mégis hogy elvannak vele a népek párezer éve. Az egyes kasztok is gyökeres átalakulás elé néznek, csak két példát mondok (nem azért, mert nem akarnék többet, de nekünk is csak ennyit mondtak): a hunterek eddig manát használtak, a Cataclysmben viszont egy egészen új erőforrásrendszert kapnak, fókuszpontokból fogják a képességeiket használni, ami folyamatosan

»Farkasembernek lenni sem a világ királysága, de még mindig jobb, mint a goblin...

»WoW: Cataclysm «

»MÉG 10 ÉV«

A Blizzconon J. Allen Brack, a WoW egyik vezető producere eloszlatott pár pletykát a játékkal kapcsolatban, amelyek évek óta keringenek már a neten: eszerint NEM lesz WoW 2, NEM lesz a 100. szinten vége a fejlődésnek, és NEM fogják abbahagyni a WoW fejlesztését, ha megjelenik a Blizzard következő generációs MMORPG-je. Brack becslése szerint még tíz évnyi lendület van a játékban, ha szükségesnek látják, a grafikus motort és a teljes látványvilágot le tudják cserélni egy patch-ben vagy kiegészítőben, tartalommal, történettel pedig bőven szolgál még a Warcraft-univerzum. Ez elsőre talán irreálisan sok időnek tűnik, de ha belegondolunk, az Ultima Online 12 éve fut, és már két teljes grafikai felújításon van túl, az első EverQuest pedig idén tavasszal volt 10 éves, és most jelentették be a 16. kiegészítő lemezét – ha nekik ez sikerült, a WoW is simán kihúzhatja 15 évig.«

»Mostantól már a Taurenesknél is zárt kapuk fogadják az idegeneket...

regenerálódik, alapjáraton 10 másodperc alatt maximumra töltődik. Ezzel aztán minden képesség, minden eddigi trükk, bevált taktika megváltozik, mindent lehet újra megtanulni, kísérletezni, optimalizálni – mintha egy új játékot fedezne fel az ember. A warlockoknak eddig a meghalt ellenfelek elszívott lelkeit kellett felhasználni egyes varázslataikhoz – ezt felváltja egy olyan rendszer, amiben minden egyes varázslatnak két verziója lesz, egy sima, és egy lélekáldozással megerősített – viszont egyszerre csak három lélekkristály lehet nálunk, és harc közben időveszteség újakat szerezni, így fontos taktikai húzás lesz mindegyik elhasználása. Megint csak: mintha egy új játékba tanulnánk bele. Mivel nagyjából most léptem át a Migueltől kialkudott karaktermennyiséget, extrém szűkszavúan vázoljuk még fel, mi mindennel fogjuk eltölteni az időnket, ha feltornásztuk a karakterünket a maximális szintre, és kiismertük mind az ezeregy új játékmechanikát. Az új főellenség természetesen Deathwing lesz, de míg hozzá elérünk, meg kell járnunk a víz őselemi síkját, a nagák birodalmát (Azeroth térképén az óceán közepén az a nagy örvény), Hyjal hegyén pedig Malfurionnal, az ősdruidával közösen küzdhetünk meg az újra növekedő Világfát fenyegető Ragnarosszal, a tűzelementálok lordjával (őt egyszer már legyőztük, de nem öltük meg, csak visszataszítottuk a saját létsíkjára). Átélhetünk két régi ismerős kalandot is 80. szintre újrahangolva (Shadowfang Keep és Deadmines – akinek ez nem mond semmit, az már úgyis továbblapozott), és Uldum titán erődítményében szerencsénk lehet ahhoz a világokat pusztító csodafegyverhez is, amivel a félresikerült kísérleteiket nullázzák le a titánok; remélhetőleg senki nem nyomja majd meg rajta a nagy piros gombot. A Cataclysm visszateszi a Wart a Warcraftba, ígérte meg a Blizzconon Chris Metzen, a cég sztoriíró kreatív atyamestere, ami azt jelenti, hogy vége az „összefogunk a közös fenyegetés ellen" hippikorszaknak, a határvillongásokkal tarkított békét felváltja a nyílt háború a Horda és a Szövetség között. Red is dead, vagyis akinek pirossal van írva a neve, az halál fia, ez az új jelszó az új Azeroth-on. Minden PvP (játékos-játékos elleni harc) egy kalapnyi új arénában vagy csatatérben testesül meg, a kettő között ugye annyi a különbség, hogy előbbiben 2, 3 vagy 5 fős állandó csapatok küzdenek egymással, utolsó vérig, utóbbiban meg ad hoc szerveződött, 10 és 40 fő közti seregek, bonyolult szabályok alapján, speciális pályákon játszanak területfoglalást, zászlórablást és hasonlókat. Ja, és jön Tol Barad szigete, ahová annyian mennek be, amennyien csak beférnek, és folyamatosan öli egymást a két fél, a szigeten kapott küldetések is ehhez kapcsolódnak.

»A Blizzard eddig sem aprózta el a kiegészítőkben adott tartalmat, de a Cataclysm még az eddig megszokottaknál is nagyobb mennyiségű újítást, javítást és extrákat hoz majd.«

A VÉGSŐ VISSZASZÁMLÁLÁS

Pár oldallal ezelőtt midlife crisist emlegettem, most inkább azt mondom, vihar előtti csend van a WoW-ban, mindenki az Arthas elleni nagy leszámolásra vár a 3.3-as patch-ben, és a Kataklizmára, ami felforgatja a világot, felrázza a játékosokat, és úthengerként tiporja majd el a konkurenciát. A Blizzard zseniálisan látta meg, kik jelentik most a legkönnyebben megszólítható potenciális játékosréteget: azok, akik a WoW-ot az elmúlt öt évben kipróbálták, szerették, aztán abbahagyták. A Cataclysm teljes világátalakítása garantáltan visszahoz majd mindenkit a játék mellé, újabb évekre való lelkesedéssel fűti fel a veteránokat, és a „most minden új mindenkinek, nincs behozandó lemaradás" ígéretével csábítja a teljesen újakat. Az alapjáték kopott barna bőrkötést imitáló doboza, a démoni zöld Burning Crusade, és a hidegkék Wrath of the Lich King mellett biztos helye lesz a tűzvörös borítású Cataclysmnek is a polcon.«

»A fejük béna, az tény, na de milyen fessek a csillogós páncéljaikban...

MŰFAJ»	»MMORPG
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1781

»A Cataclysm mindent megváltoztat a WoW-ban, egyszerre lesz a játék újra izgalmas és kicsit nosztalgikus is a veteránoknak, és vonzó az újoncoknak. Világvégét akarunk!

»HANCU

PRO
»Azeroth és a játékrendszer teljes átalakítása újszerű fejlődési lehetőségeket ad PVE-ben és PVP-ben is

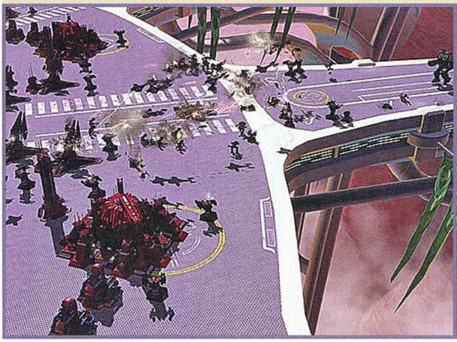
KONTRA
»A grafikus motor már nagyon öregecske, ráadásul ki tudja, mikor jelenik meg

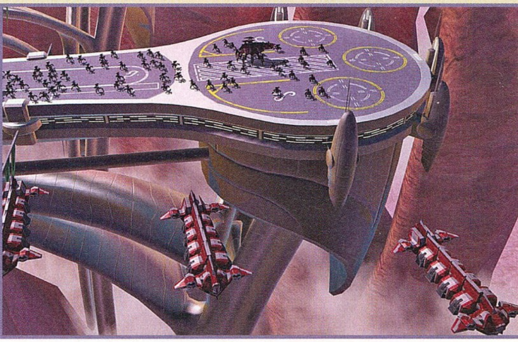
Tovább a taylori úton

A Total Annihilation utódjának betudható Supreme Commander összetett, mégis jól irányítható RTS a közelmúltból. Most letisztultabban, alázatosabb gépigénnyel tér vissza, hogy elrepítsen minket az óriásrobotok és a hatalmas sci-fi seregek univerzumába...

írta» TIKA

Chris Taylor és az általa alapított Gas Powered Games a Dungeon Siege és a Supreme Commander óta ha nem is gödörben, de azért érezhetően lejtmenetben van. Mondjuk a Space Siege volt ennek a gödörnek az alja, bár legutóbb, amikor a Warcraft III, Defense of the Ancients modját tették indigó alá, az ebből készült Demigod, vagyis az AI seregek csatározásait eldöntő félistenek sem igazán taroltak. A Demigod azért is fontos állomás, mert szárnyra kaptak például olyan hírek, hogy a nyersanyaggyűjtés, meg úgy egészében a menedzsment rész száműzve lesz az SC2-ből, és a Demigod irányába mozdul el a játékmenet. Nos, ezt most már biztosan cáfolhatom, terjed néhány gameplay videó a neten, tessék csak megnézni a bal felső sarokban a számértékeket, ott van a Mass és az Energia is. Annyi viszont igaz, hogy az építés-gyártás rész erőteljesen leegyszerűsödik, és ugyanakkor felgyorsul. Eddig ugye raktárazni kellett a nyersanyagokat - ez limitálta az egyszerre felhasználható mennyiséget –, most ezt egy tollvonással eltörölték, továbbá nem lesz szükség annyi engineer egységre – hiába állítanál többet egy-egy projectre, eggyel is ugyanolyan gyorsan fog építeni. Az egységek gyorsabban elkészülnek és kevésbé sebezhetőek, sőt, félkész egységeket is csatába küldhetünk. A "félig sültek" (half-baked) lényege, hogy ezek ugyan gyengébb hatásfokúak, sőt egy 50%-os tanknak épp 50% esélye lesz rá, hogy darabokra essen, de a felgyorsított tempó mellett jó, ha van gyors utánpótlásra is lehetőség. A kedvenc böhöm építő és egyben harcoló Commander (ACU) egységünk megmarad, sőt már úgynevezett Hunker módba is tud kapcsolni, ilyenkor leguggol, összehúzza magát, és sündisznóállásban lényegesen erősebb páncélzattal képes kibekkelni, amíg az erősítés megérkezik, vagy ha már minden elveszett, a menekülőkapszulát (kvázi a fejét) kilövi, hogy a bázisra katapultált fődarabból újraépíthessük az egészet. Az egységenként, épületenként végigvezetett fejlődés a múlté, ehelyett két, jól átlátható úton lehet tápolni. Az első lehetőség a hagyományos tech-szinteket kiváltó módszer, ahol a begyűjtött nyersanyagokból képzett kutatási pontokat felhasználva az öt alapkategória bármelyikét fejleszthetjük összevont, centralizált táblázatokban. Az öt skatulya: a földi, a vízi, a légi egységek, az épületek és a Commander. Mindnek külön táblázata, és új, csak fejlesztéssel elérhető egységei, képességei (nagyobb tűzerő, megnövelt lőtáv), és kiegészítői (légelhárító fegyver stb.) lesznek. A fejlesztés másik irányát, a





»Hogy egy kicsit hasonlít a Starcraft 2-re? Ugyan, dehogy...

SUPCOM 2 GYORSLISTA

- Javított grafikus motor
- Jobb teljesítmény – a játék a többmagos processzorokat is kihasználja majd
- Hatalmas hadseregek
- Jobban kidolgozott egységmodellek
- Kevesebb, de egyenként hasznosabb egységtípus
- Fejlesztett stratégiai zoom
- Egyszerűsített gazdasági menedzsment
- A játék továbbra is a szereplőkre és a történetre koncentrál
- Dr. Brackman is visszatér
- A közösség kedvenc kísérleti egységei ismét szerepelnek
- Már egy olcsó gépen is fut majd

Veterán szisztémát, Taylor azzal a jogos és igencsak logikusnak tűnő érvvel vezette fel, hogy egy, a játék elején legyártott tank, ha már sikeresen túlél számos ütközetet, vajh miért ne lehetne egy vagy másfél óra múlva, a küldetés végén csatát eldöntő tényező. Így aztán a harcban begyűjtött tapasztalati pontoknak jelentős szerepük lesz, és talán tényleg szuperegységek nevelhetők majd a hétköznapi tucatszereplőkből is.

SINGLE BULLET...

A Supreme Commander 2 története huszonöt évvel a Forged Alliance cselekménye után indul, túl vagyunk már a Seraphim (féregjáraton érkező idegen faj) kisöprésén, a pezsgőbontáson, sőt a United Earth Federation, a Cybran náció, és az Order of The Illuminate egyetlen, közös szövetségbe tömörültek, amely a Colonial Defense Coalition nevet kapta. A koalíció élére frissiben kinevezett elnök életét azonban merénylő oltja ki, és mint tudjuk, az ember olyan állatfajta, aki a békét nem szívelheti, tehát megindul a vádaskodás, az egymásra mutogatás, amiből pedig egyenesen következik a háború. Egyébként az Aeont felváltó Order of the Illuminate még a Forged Alliance-ban bukkant fel, mint a két oldalra szakadt Aeon Seraphimok támogató rendje, így a váltás talán történetileg furcsa, de Taylor szerint mindenképp szükséges, ugyanis az Aeon egységei túlságosan is beleolvadtak a földiekébe. Az újrarajzolt egységeket pedig immár Jules Verne munkássága, és a steampunk irányzat inspirálta.

AZ AI FIGYEL TÉGED...

Három egymástól eltérő fajt összeereszteni még sci-fi környezetben sem nagy kunszt, Taylorék ott alkottak nagyot, hogy 500-1000 egységben, és hatalmas kiterjedésű pályákban gondolkoztak, amelyek ráadásul a küldetések után akár még új irányokba is tágulhattak. A játéktéren a kurzor pozíciójától indított zoom funkció egy ikonos, felülnézeti képig vitt, visszafelé pedig ugyancsak az egérkurzort követve a képernyőt betöltő egységekig nagyíthattuk a képet (játékokban nem sűrűn fordul elő kurzorérzékeny zoom), ez itt sem változik. A látványnál a Star Wars új részei inspirálta pályák kerülnek többségbe, bizony, jól hallottátok, idegen eredetű, masszív platformokra költözik a háború, amelyek a környezet felett szédítő magasságokban, pókhálószerűen töltik ki a teret. Az első rész és a kiegészítő lemez közös alapbetegsége volt az AI és a gépigény. A rengeteg egység, a hatalmas pályák felélték még a legerősebb processzorok erőtartalékait is. Nem tudom, hogy Chris részéről mennyire vehető komolyan az ígéret, de állítása szerint a 3-5 évvel ezelőtti konfigurációkon is szaladni fog az SC2. Amúgy főként az AI alkalmazkodóképességén - és ez különösen a gyorsabb felfejlődés miatt volt szükséges - csiszoltak rengeteget. Képes lesz az alapstratégián változtatni, tehát ha úgy érzi, hogy a kezdeti légi offenzíváját már túlhaladtuk légvédelmi téren, nem fog belecsontosodni az air egységekbe. A gépi ellenfél keresni fogja – szúrópróbaszerű támadásokkal - a gyenge pontokat, és ki is tudja majd használni azokat. Az útvonalkeresésben komoly hiányosságok voltak, ezeket a GPG az áramlástechnikából átvett algoritmusokkal igyekszik felfejleszteni, elméletileg 500 000 egység egyidejű, elakadásmentes közlekedését képes biztosítani az új rendszer.

»Chris Taylor ismét nekifut, és egyelőre minden jól halad...«

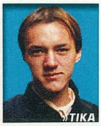
A VÁLTOZÁS ÁRA...

Nagyon úgy tűnik, hogy a sok egyszerűsítés – a nyersanyagok gyűjtésénél és a fejlesztésnél, valamint a felgyorsított gyártás, illetve az új platformszerű pályák - egyetlen irányba mutat, nevezetesen hogy Chris Taylorék most sokkal szélesebb vásárlói réteget céloznak meg. Maga a tartalom azonban nem sérül, a Square állítólag a sztori kibogozásához hozott néhány saját embert, továbbá a 20-30 darab skirmisch pályánkat most is megkapjuk, a látvány nagyon fess, és a nyolcszereplős multiplayerben talán valami Demigod-féle okosság is szerephez jut. Nagyon várjuk, mit alkot a mester, és mennyi valósul meg az ígéretekből.«

MŰFAJ»	»RTS
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1501

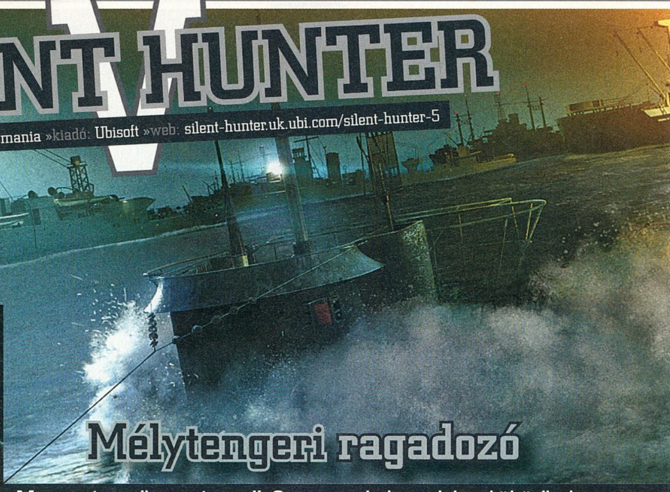
»A videókból jól látszik a történet, a hatalmas seregek, akik szűk átjárókkal összekötött pályaelemeken ölik egymást, és amik mellé egy sablonos gazdálkodás társul. Szeretni szoktuk az ilyet...



»TIKA

PRO »Egyszerűbb, könnyen kezelhetőbb, látványosabb, okosabb lehet...

KONTRA »De reméljük nem csak egyszerűbb lesz...



SILENT HUNTER V

»fejlesztő: Ubisoft Romania »kiadó: Ubisoft »web: silent-hunter.uk.ubi.com/silent-hunter-5

Mélytengeri ragadozó

Manapság, mikor még az IL-2 sorozat is konzolokra költözik, kemény idők járnak a szimulátorok rajongóira. A Ubisoft azonban úgy tűnik, szembemegy a mai trendekkel, és egy zseniálisnak ígérkező tengeralattjárós játékot készül a piacra dobni.

írta» CHOCHO

A Silent Hunter-sorozat hosszú múltra tekint vissza, és egy valódi szimulátor piacra bocsátása manapság komoly rizikót hordoz, így a játék elkészítése duplán is teher, már ami a felelősséget illeti. Nem elég, hogy meg kell felelni a szőrösszívű rajongóknak, de az újonnan felnőtt játékosoknak is el kell nyerni a tetszését. A két évvel ezelőtt megjelent negyedik rész kellemes visszhangra talált, így a derék románok már ülnek is a folytatáson, mely bizonyos tradíciókat felrúgva igyekszik bebizonyítani, hogy a sorozat még mindig méltó régi nagy híréhez. A változás persze kockázattal jár, de az alapján, amit a Silent Hunter 5-ről eddig megtudtunk, lehet azt okosan csinálni, hogy ahelyett, hogy elvennénk az élményből, egészségesen javítsuk azt. Első személyű nézet, szerepjátékos elemek, szép grafika és militarista játékélmény? Nem semmi ígéretek, mondhatom.

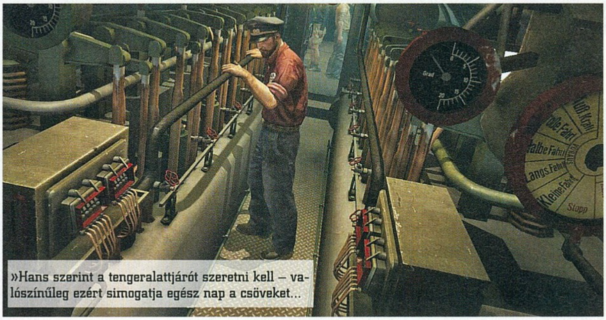
SUHAN A TORPEDÓ, KI TUDJA, HOL ÁLL MEG...

A legfontosabb újdonság az ötödik részben a szabadság, hisz ezúttal korlátozások nélkül járhatunk-kelhetünk a tengeralattjárón. Ha kedvünk tartja, elsétálhatunk a motordokkba leellenőrizni, hogy minden rendben megy-e, vagy felmehetünk a hídra, belenézhetünk a periszkópba, és rácsodálkozhatunk a végtelen óceán időtlen szépségére. Mindez a parancsrendszerre is hatással van, hisz míg korábban az egész navigáció egy nagyon lapos, 2D-s képernyőn történt, addig itt az élő, lélegző legénységnek hála mindenkihez külön kell odamennünk. A játék nagyon óvatosan bánik a rangsorral, így mivel mi a kapitány vagyunk, szólhatunk az első tisztnek vagy a navigátornak, majd ők tovább adják, mondhatni fordítják a parancsainkat a többi, alattuk szolgáló bakának. Az egész környezet él, és szinte érezzük, hogy a vállunkon nemcsak egy tengeralattjáró nehézkedik, de egy csomó ember életéért is felelősek vagyunk. Mivel a játék történettel is bír, ezért a sztori is e módban kerül elmesélésre, valószínűleg előre rögzített videobetétek segítségével. A kampányról egyébként azon kívül, hogy most is egy német u-boot áll majd a középpontjában, még nem sokat tudni, de az már bizonyos, hogy nem egy alkalmunk adódik megváltoztatni a történelemi csaták kimenetelét. Többek közt elsüllyeszthetjük az angolok HMS Warspite névre keresztelt hadi csodáját is, ami a valóságban súlyos vereséget mért a németekre a narviki kikötőben. Ezekkel a játékmenetbeli lépésekkel gyakorlatilag száműzték a klasszikus Silent Hunterek statikusságát, és a komoly szimulátort egy másik irányból, az emberi számításból nézve is valósághűvé tették. Egy háborúban nagyon fontos, hogy a vezetők mindig megkérdőjelezhetetlenül tiszta parancsokat adjanak, és hogy a katonák vakon bízzanak feletteseik döntéseiben. Ehhez azonban elengedhetetlen a tökéletes

»A téli táj mindig szebb, ha a háttérben lángol egy hajó

U-BOOT TÖRTÉNELEM

A Silent Hunter a legpatinásabb sorozat a tengeralattjáró-szimulátorok között, és nem utolsósorban az egyetlen, ami máig fennmaradt. Az első rész még 1996-ban jelent meg a dinoszaurusznak számító MS-DOS-ra, a ma már nem létező Aeon Electronic Entertainment gondozásában. A 2D-s SVGA grafika bizony már akkor is csúnyának hatott (a Tomb Raider évében járunk), de a professzionális játékmenet könnyen kultusszá emelte, így a 2001-es folytatásra már tűkön ülő rajongók ezrei vártak. A második rész a "hosszabb-nagyobb-vágatlan" receptet követve tovább népszerűsítette a címet, de a játékosok nagyrészt egyetértenek abban, hogy a legjobb a 2005-ös harmadik rész volt, amit már a derék bukaresti srácok készítettek nekünk. Ugyan az se volt egy technikai szépség, mégis volt egy bája, ami megmentette, így a 2007-es negyedik felvonásnak is szabad lett az út, ami szerencsére - és meglepően - sikeressé vált. Most ismét egy megújulás előtt áll a sorozat, szóval újra Románián a világ szeme.«



»Hans szerint a tengeralattjárót szeretni kell – valószínűleg ezért simogatja egész nap a csöveket...

morál, és ezért a Silent Hunter 5-ben is rá leszünk kényszerítve, hogy átérezve a valódi kapitányok nehéz helyzetét, eredményeket mutassunk fel, akár a sokszoros túlerő ellenére is. Amennyiben sikeresek vagyunk, tapasztalati pontokat nyerünk, melyeket szétosztva a megfelelő emberek között gyorsabb újratöltést, merülést vagy észlelést érhetünk el. Persze ez fordítva is működik, így a bénázásnak elégedetlenkedő, és ebből kifolyólag figyelmetlenebb legénység lesz az eredménye, akik mindenben lassabbak, és ezért alaposan megnehezítik a dolgunkat.

A MINDENT LÁTÓ PERISZKÓP

A zseniálisan kivitelezett hajórendszer azonban nem minden. A Silent Hunter 5 vadonatúj grafikus motort kap, ami nemcsak sokkal részletesebb látványvilágot biztosít, de nagyobb látótávolságot és szinte végtelen zoomolási lehetőséget is. Kapitányi sapkánk alól akár az egekig is felemelkedhetünk, sőt, körülnézhetünk, hogy az ellenséges rombolókon éppen mit csinál a legénység. A nagy magasság taktikai szempontból különösen fontos és hasznos funkció, hiszen tökéletes rálátást biztosít a csatákra. Persze nyavalyoghatunk kicsit, mondván, hogy ez nem túl valósághű, de üsse kő, hisz a Silent Hunter egyik része sem volt éppen könnyű, és ha hihetünk a fejlesztőknek, a továbbfejlesztett mesterséges intelligencia itt mindent elsöprő lesz, szóval még a legedzettebb tengeri kutyáknak sem árt egy kis csalás. Ha már könnyítések, a fejlesztők tudják, hogy egy teljesen komoly szimulátort manapság nehéz eladni, így a játékban egy csomó olyan opciót találunk majd, melyek azon játékosoknak is megnyerhetik a kegyeit, akik még csak most ismerkednek a sorozattal. Az egyik legérdekesebb újdonság a radar, amin az ellenséges hajók hozzánk viszonyított helyzetét három különböző vonal is jelöli. Az egyik vonal ezek közül a torpedónk előre látható haladási iránya, a másik kettő pedig azt mutatja, hogy most épp hol áll, és valószínűleg merre halad majd a célpont. Innentől a lövés pofonegyszerű. Csupán meg kell várni, míg a három vonal egymással közel párhuzamos nem lesz (ezt egyébként a melléjük állított számlálóból is ki lehet következtetni), és elsütni a torpedót. Amennyiben jók voltunk, és az ellenfél találatot kapott, megjelenik felette egy kis mérő, ami a süllyedése intenzitásáról árul el részleteket. Így el tudjuk dönteni, hogy kell-e még neki némi robbanószer, vagy elég, ha elúszunk valamerre és megvárjuk, míg a természet elvégzi a maradék tennivalót. Mivel eme „kis" egyszerűsítés sok rajongót felháboríthat, ez is ki-bekapcsolható lesz, így aki meg akarja nehezíteni magának a játékot, az játszhat akár bentről a tengeralattjáróból is úgy, hogy csak a periszkópot használja. Így is minden menni fog, de ezzel a módszerrel persze még a legapróbb hajó is sokkal-sokkal keményebb feladatot jelent. Mivel történetünk most is a második világháborúban játszódik majd, a modern kütyüket elfelejthetjük. Legnagyobb fegyverünk az észrevétlenség, aminek érdekében néha áldozatokat kell hoznunk. Ha például lassan közeledünk a célponthoz, csendesebbek maradunk, és később vesznek észre, míg ha gyorsan akarunk rendet rakni, kénytelenek vagyunk megkockáztatni a bőgő motorhangot. Bizony, a Silent Hunter világában mindennek ára van.

SZÉP HAJÓ

Ugyan fentebb már említettem az új motort, a látványról is szólnék, mert amit az SH 5 nyújtani készül, az e téren se semmi. A textúrák részletesek, a víz pedig olyan gyönyörű, hogy lefolyik a képernyő alján. Az igazi nívó azonban a hajónk belseje, ami a szabad bejárás miatt minden egyes bakával és takarítóvödörrel együtt szépen ki lesz dolgozva. A játék hivatalos oldalán már látható az első trailer, és abban megcsodálhatjuk az eredményt, ami igencsak szívderítő, hisz a szimulátorokat gyakran szokás a „jó, de ronda" kategóriába sorolni. A hangokról egyelőre nincsenek információk, de ha csak negyed olyan jók lesznek, mint a kedvcsináló videóban voltak, már nyert ügyünk van. Akárhogy süljön el a dolog, az biztos, hogy a játék már most is nagyon jónak tűnik, és mind a külsőségekben, mind hátterét tekintve újra kívánja definiálni az elvárásainkat. Amennyiben sikerrel jár, elképzelhető, hogy reneszánszt hoz a szimulátoroknak, ami valljuk be, nem lenne rossz, hisz ez mégiscsak a PC-s világ sajátja.«

»Silent Hunter 5«

»Sérült hajóknál már nem kell a periszkóppal bajlódni

MŰFAJ»	»SZIMULÁTOR
MEGJELENÉS»	»2010
KÉSZÜLTSÉG»	»60%

www.pcguru.hu/1785

»Minden idők legjobb tengeralattjárós játéka lehet a Silent Hunter 5, már ha nem szúrják el olyan apróságokkal, mint az irányítás vagy a multiplayer, amiről szinte semmit sem tudunk.

»CHOCHO

PRO
»A Silent Hunter visszatér, és eredetibb, mint valaha!

KONTRA
»A sok egyszerűsítés remélhetőleg nem lesz tetten érhető a komoly fanok számára.

BATMAN
ARKHAM ASYLUM

»fejlesztő: Rocksteady »kiadó: Eidos »web: www.batmanarkhamasylum.com/

Egy denevér mind felett

Hónapok óta várjuk a Denevérember legújabb digitális kalandját, aminek az előzetes ígéretei olyan jól hangzottak, hogy nehezen volt hihető, hogy valaki képes lesz őket megvalósítani. Szerencsére a szkeptikusok néha tévednek...

írta» BATE

Mióta Christopher Nolan új életet lehelt a mozis Batman franchise-ba, a Denevérember hihetetlen népszerűségnek örvend, így nem volt mit csodálkozni azon, hogy a rekordbevételeket generáló Sötét Lovagot követően két bőregeres játék is felbukkant a szaklapok hasábjain. Egyikük mozimelléktermékként készülő program volt a Pandemic jóvoltából, s mint olyan, jelen pillanatban már csak emlék, hiszen a csapat leállította a fejlesztését, míg a másik, a Rocksteady által fejlesztett Arkham Asylum volt, ami most szeptemberben került a boltok polcaira. A Guru a 08/12-es számában értekezett először a programról, s már akkor is komoly lelkesedéssel álltunk ehhez a Batman-kalandhoz, annak ellenére, hogy kétségeink voltak a beharangozott játékelemeket illetően. Dinamikus harc, nyomozás, szabadság, kütyühasználat és igazi Batman-filing – tehát nem legyőzhetetlen Rambo-effektus, hanem lopakodás, és a bőregérre oly jellemző „ragadozó" játékmenet. Leírva még mindig hihetetlenül hangzik ez az egyveleg, de még ennél is hihetetlenebb, hogy az egyetlen korábbi játékkal (Urban Chaos: Riot Response) büszkélkedhető Rocksteady beváltotta minden ígéretét, és megalkották napjaink legjobb képregény alapú játékát.

KIVÁLÓ FORRÁSBÓL

Ha utánanézünk az elmúlt évek képregényhősös játékainak, akkor nyugodtan megállapíthatjuk, hogy ezek nagy részének az volt a rákfenéje, hogy valamilyen moziadaptáció kapcsán bukkantak fel, tehát már eleve egy leegyszerűsített történet lett átplántálva a gépeinkre. Lehet legyinteni, hogy ennek vajmi kevés köze van az adott programok minőségéhez, de az az igazság, hogy igenis sokat számít, hogy a fejlesztők miből dolgoznak. Gondoljunk csak bele, a tavalyi év egyik meglepetése, a Spider-Man: Web of Shadows nemcsak a harcrendszere miatt volt kiváló, de azért is, mert saját történettel operált, és az idei tavasz nagyágyúja, az X-Men Origins: Wolverine is azért sikerült jobbra az átlagos filmadaptációknál, mert több ponton képes volt elszakadni az alapjául szolgáló (egyébként meglehetősen silány) mozitól. Ezzel az aprónak nem nevezhető fegyverténnyel pedig a Rocksteady is tisztában volt, így eszükbe sem jutott holmi mozgóképhez igazodni, inkább a Batman képregényjogok egészét vásárolták meg, hogy színtiszta forrásból dolgozhassanak. Sőt, eleve egy olyan embert kértek fel a forgatókönyvírásra, aki abszolút tisztában van a Sötét Lovag karakterével és annak egész univerzumával. A történetért a képregényes körökben is elismert Paul Dini a felelős (dolgozott mind animációs, mind rajzolt Batman-kalandokon), és bizton állíthatjuk, hogy az Arkham Asylum kiváló minősége nagyban köszönhető annak, hogy hozzáértő emberek fejlesztették, karakterhű alapokon. A történet ezúttal nem egy sokadlagos elem, nem egy sablonsztori, bár lassan bontakozik ki, rengeteg érdekes, saját motivációval rendelkező karaktert vonultat fel, és a fordulatok végig arra ösztökélik a játékost, hogy a titkok végére járjon. Itt bizony minden a helyén van, legyen szó akár a történetről, akár a figurákról, vagy azokról a lehetőségekről, amelyek akkor kerülnek a kezünkbe, mikor átvesszük a köpenyes igazságosztó irányítását.

ÉSSZERŰ KORLÁTOK

Ahhoz, hogy valóban nagyszerű játék váljon az Arkham Asylumból, szükség volt néhány olyan döntésre, amely bizonyos korlátok közé szorítja a játékost. Alapjáraton mindig jól hangzik, hogy egy

»Gyorsan letörlöm ám azt a csúnya vigyort az arcodról...

egész várost bejárhatunk, és azt csinálunk, amit akarunk, de ez csak az esetek meglehetősen elhanyagolható százalékában szokott igazán élvezetes játékmenetet produkálni, a hatalmas terület és a „korlátlan szabadság" jobbára a játék szétesésével, és a program teljes unalomba fulladásával jár (lásd tavaly: The Incredible Hulk). Idáig csak nagyon kevés fejlesztőnek sikerült olyan sandbox játékot készítenie, amely tényleg magával ragadta a játékosokat, és szerencsénkre a Rocksteady nem próbált hasonló babérokra törni, a józanabbik utat választotta, azaz végig fogja a kezünket, de ennek ellenére mégsem kényszerít minket egy teljesen lineális, folyosószerű játékmenetbe. Kalandunk helyszíne első hallásra kicsinek tűnik, csupán egy elmegyógyintézet, ám a helyzet az, hogy egy akkora épületkomplexummal van dolgunk, amely elfoglalja az alapjául szolgáló egész szigetet. Arkhamnak több szárnya van, az egyes épületeknek olykor több szintje, lesznek kezdetben rejtett részek is, és összességében a játék végére olyan mennyiségű, és olyan változatos bejárható területeket kapunk, amely mellett számos nyitott, ám sivár világú játék elbújhatna.

A történet elején Batmanként ebbe az intézménybe érkezünk, hozzuk magunkkal a frissen elfogott Jokert, ám pár perc után kiderül, hogy egy ördögi terv részesei lettünk, ugyanis a zöldhajú őrült egyetlen célja az volt, hogy becsaljon minket az intézetbe, ahol annak rendje és módja szerint csapdába esünk. A harmadik személyű akció-kalandban az elsődleges feladatunk az lesz, hogy helyreállítsuk a rendet a Joker által elfoglalt Arkhamban, elkapjuk a kiszabadult bűnözőket (Harley Quinn, Gyilkos Krok, Madárijesztő, Bane, Poison Ivy) és rájöjjünk, hogy ősellenségünk miért akart minden áron viszszakerülni az elmegyógyintézet falai közé. A játék első órájában gyakorlatilag csak egy irányba mehetünk, ezen időszak alatt betanuljuk a program öszszes elemét (pusztakezes harc, „predator-mód", nyomozás, rejtélyek felkutatása/megoldása), majd egy ponton kiérünk a szabadba, és megnyílik előttünk a játék szinte teljes területe. Mint említettük, a fejlesztők végig fogják a kezünket, az egymásba fűződő feladatoktól eltérni nem nagyon lehet, de Batmanként mégis szabadon mozoghatunk, felfedezhetünk, és anélkül is elérhetünk bizonyos részeredményeket, hogy konkrétan követnénk a történet által elénk helyezett feladatokat. A játékban nem csupán Jokert és cinkosait kell hajkurásznunk, de „feltűnik" a színen Rébusz (The Riddler) is, akivel ugyan sosem találkozunk, mégis jelentős szerephez jut a játékmenetben. Arkham ugyanis tele van rejtélyekkel (ezekről lásd külön összeállításunkat), amiket a rejtvények megszállottja helyezett el számunkra, és ezekre érdemes odafigyelni, egyrészt, mert ezek megtalálásával nyithatjuk meg a single playeren kívüli Challenge pályákat (és egyéb bónuszokat), másrészt külön adalékot szolgáltatnak nekünk a történethez, illetve az összes rejtély felkutatása komoly kihívás elé állítja az embert. A dolog pikantériája, hogy ezen rébuszoknak csak egy része érhető el „azonnal", lesznek olyan rejtélyek, amelyeket már a kezdetek kezdetén felfedezünk, de csak több órányi játékot követően lesz lehetőségünk hozzájuk férni. Látunk majd hívogató, de elérhetetlen platformokat, felfedezünk áttörhető, de felszerelés hiányában mégis áttörhetetlen falakat – ezekhez a pontokhoz idővel vissza kell majd térnünk, hogy az új és jobb felszerelésünkkel kaparintsuk meg a korábban már meglelt, de el nem ért apróságokat. Ez nem tűnik olyan nagy számnak, de mégis ebben rejlik az Arkham Asylum egyik nagy ereje – hiába egyszálú a történet, a fejlesztők telepakolták a játékukat olyan elemekkel, amelyek a központi cselekménytől való elbóklászásra, attól független kutatásra és cselekvésre késztetik az embert. Az már csak hab a tortán, hogy mindeközben az elsőre el nem érhető pontok arra ösztönöznek, hogy folytassuk az előttünk álló feladatokat, mert csak az előrejutás segít minket abban, hogy

»Joker tényleg egészen „más színben" látja a világot...

»FEJLESZTÉSEK«

A játék során karakterünk minden egyes lezúzott ellenfélért és felfedezett rejtélyért tapasztalati pontot kap, és a szintlépésekkor különböző fejlesztéseket vehetünk (összesen 20-at). Lássuk milyen kategóriákban tápolhatjuk Batmanünket.

KÖZELHARC: A Denevérember közelharci képességeit összesen hatféleképpen turbózhatjuk. Kiegészíthetjük kombólistánkat az ellenfelek elhajításával, leütésével, növelhetjük a kombószorzónkat, külön fejlesztés után már a Batarangot is használhatjuk a közelharcban, sőt még kritikus sebzést is „vásárolhatunk" magunknak – ilyenkor ha a megfelelő időben támadunk, duplázzuk a kombónkat. Érdekesség, hogy a „predator mód" az ellenséget a magasba emelős trükkjét is külön ki kell fejlesztenünk.

BATMAN PÁNCÉL: Ugye a Denevéremberünknek különleges páncélja van, s lehetőségünk lesz ezt fejleszteni, méghozzá négyszer. Ez a fejlesztés azonban kicsit csalóka, ugyanis látványában a gúnyánk nem nagyon változik, csupán az életerőnk fog nőni minden fejlesztés során. A páncéllal kapcsolatban érdemes még megjegyezni, hogyha az összes Riddler-rejtélyt megoldjuk, akkor kapunk egy nagyon durva Batman-armort, amelyet csak a Challenge módban használhatunk – ez azonban már külcsínbeli változást is okoz.

BATARANG: Az egyetlen fegyver, ami már a játék elejétől elérhető. A kis pengék lehetnek erősebbek (tovább lesznek kiütve az ellenfelek), dobhatunk egyszerre kettőt, majd hármat, és fejlesztéssel megszerezhetjük az irányítható batarangot és a sonic batarangokat is (ezekről bővebben lásd a kütyü összeállításunkat).

ROBBANÓ GÉL: A robbanó gélt a történet során fogjuk megkapni, nem fejlesztésként, de ezt követően tovább tuningolhatjuk. Elsőnek megoldható lesz, hogy több elhelyezett töltet közül csak egyet robbantsunk fel, míg a 2. fejlesztéssel mozgásérzékelős gélt (ami az ellenség érkezésére robban fel) helyezhetünk bárhova.

REZONÁTOR: Szintén olyan cucc, amit a történet során kapunk meg, és ezután fejleszthető. Egyrészt növelhetjük a hatótávolságát, így távolabbi zárakat is fel tudunk vele törni, illetve erősíthetjük a hatékonyságát, így hamarabb végzünk a zárak meghackelésével.

»REJTÉLYEK ARKHAMBAN 1.«

Miután Rébusz bejelentkezik a játékba, minden egyes helyszínen meg kell majd találnunk harminc különböző rejtélyt (a játék során összesen 240-et). A legegyszerűbb természetesen a Joker által hátrahagyott mászkáló protézisek elpusztítása lesz, így ezeket külön nem is raktuk bele a listánkba.

Rébusz relikviák

Gyakorlatilag a legegyszerűbb rejtélyek, sima kérdőjelek, amelyek a pályák különböző, nem egyszer elérhetetlennek tűnő pontjain vannak elhelyezve. Habár tényleg csak fel kell őket szedni a földről, az összes kérdőjel beszerzése egészen a játék végéig el fog tartani, ugyanis lesznek olyan helyek, amelyeket csak a speciális kütyüinkkel tudunk majd elérni.

Szanatóriumi anyagok

Szintén felszedendő objektumok, hangszalagok, amelyek nemcsak azért extrák, mert ezeket is meg kell találnunk, de bónusz infókkal szolgálnak az egyes szereplőket (Jokert, Zsaszt, Gyilkos Krokot, Méregcsókot, Rébuszt, Harley Quinnt, Madárijesztőt) illetően. Ezekből a szalagokból lényegében a játék előzményét ismerhetjük meg, tehát igazi hangulatfokozó elemek.

Arkham relikviák

A szkarabeusszal díszített kőtáblák a pályák legeldugottabb pontjain találhatók, és ha beszkenneljük őket (a detektív mód gombjának nyomva tartásával), akkor megismerhetjük Arkham Asylum alapítójának sötét múltját. Külön érdekesség, hogy a következő kapcsolódik a játék legnagyobb és legutolsó rejtélye is, megfejtéséhez szükség lesz az összes kő megtalálására.

felnyithassuk azokat a helyeket, amelyekre korábban már rábukkantunk. Ezen egyvelegnek köszönhetően a program igen addiktív és motiváló, azaz addig nem nyugszunk, amíg a történet és az öszszes rejtély végére nem jártunk. Látatlanban ugyan lehet siránkozni, hogy miért nem kaptuk meg egész Gotham Cityt játéktérnek, ám a programban elmerülve ez eszünkbe sem jut, ugyanis annyi feladat és felfedeznivaló vár ránk, és mindez olyan ügyesen van felépítve, hogy szinte fel sem tűnik, hogy valódi szabadság nélkül követjük az eseményeket. Az igazság az, hogy az Arkham Asylum olyan, mint egy jó film, egy remek könyv vagy egy zseniális képregény, teljesen magával ragad a sztori, aminek eleje, közepe és vége van, csupán annyi a különbség, hogy ezúttal nem csupán nyomon követed a főhős cselekedeteit, hanem magad viszed véghez azokat.

AZ IGAZI SÖTÉT LOVAG

Adott egy remek történet, a felfedezés/kutatás örömével megspékelt lineális, de motiváló játékmenet, és e mellé jön egy több mint hetven éves karakter, aki az igazi savát-borsát adja az Arkham Asylumnak. A játék nem azért lesz jó, mert Batmant irányíthatjuk, hanem azért, mert úgy irányíthatjuk Batmant, ahogy az elvárható tőle. A fejlesztők nem degradálták le egy szimpla pofozógéppé, hanem tiszteletben tartva a karaktert, játékelemeket építettek a Denevérember legjellemzőbb tulajdonságai közé. S hogy mik ezek a tulajdonságok? Batman kiváló harcművész, aki olykor praktikus kütyükkel operál, nincs szuper ereje, tehát trükkökre van szüksége a brutális ellenfelekkel szemben, továbbá rendkívül intelligens, és nyomozással oldja meg az elé kerülő feladatokat. Lássuk hát, miképp sikerült ezt a játékba ültetni.

Ahogy azt említettük, Batmannek pusztakezes harcban aligha akad párja, éppen ezért akár 8-10 fős túlerővel szemben is megállja a helyét, és ez a játékban sincs másképp. A freeflow névre keresztelt rendszernek köszönhetően könnyedén vehetjük fel a harcot a verőemberekkel, és ami igazán szép a dologban, hogy itt az egyszeri játékos ugyanúgy megtalálhatja a számításait, mint az, aki szereti a hosszú ívű kombókat és a speciális mozdulatokat. A harc ugyanis kivitelezhető úgy, hogy mindöszsze egy gombot nyomkodunk és arra megyünk rá, hogy minél hamarabb végezzünk, illetve figyelhetünk a mozdulatainkra, és a speciális harci fejlesztések (lásd még külön boxunkat) segítségével, plusz a megfelelő iránygombok lenyomásával extra támadásokat hozhatunk elő, amelyekkel sokkal hatékonyabbak és látványosabbak leszünk. Elsőre úgy tűnhet, az Arkham Asylum harcrendszere rendkívül egyszerű és primitív, de ha egy kis energiát fektetünk a tanulmányozásába, akkor igazán szép mozdulatsorokat csalhatunk elő Batmanből, arról nem is beszélve, hogy a 40 hit combo előhozása még a legprofibbak számára is igazi kihívás lehet. A Sötét Lovag tehát profi harcművész, de három felfegyverzett alak már könnyen elláthatja a baját, ha puszta kézzel akarja leteríteni őket. Ilyen ostobaságra szerencsére a Rocksteady fejlesztői sem akartak rávenni minket, hiszen ha egy nagyobb fegyveres brancsra bukkanunk, akkor máris válthatunk „predator módra", s ilyenkor az a lényeg, hogy a speciális „detektív nézet" hathatós közreműködésével, hangtalanul és egyenként szedjük le az ellenfeleinket. Odalopózhatunk a hátuk mögé, hogy aztán beléjük fojtsuk a szuszt, a nyakukba ugorhatunk egy sötét kiszögellésről, denevér módjára csüngve felránthatjuk őket a magasba, a platformokon megkapaszkodva leránthatjuk őket a mélybe, vagy bevethetjük ellenük az Folyt. 46. old.

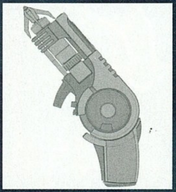
»Van, aki Batarangot hajigál, és van, aki elalélt őröket.

»KÜTYÜ TESZI A DENEVÉRT«

A játékban fontos szerepet kaptak Batman eszközei, amelyek segítségével nemcsak a titkos helyeket érhetjük el, de a legtöbbjüket még a harcban is sikeresen alkalmazhatjuk.

»SZIGONYPISZTOLY«

Elérhető: a történet során kapjuk meg



A szigonypisztoly valamikor a játék közepén kerül a kezünkbe, és ezzel az eszközzel érhetjük majd el a magasban lévő szellőzőrácsokat: egy lövés, majd egy rántás, és már meg is vagyunk. A kütyü „predator módban" is használható, a verőembereket leránthatjuk a segítségével a magasból (azonnali kiütés). A játék végén egy fejlesztést is kapunk hozzá, amellyel az elérhetetlen helyen lévő falakat bonthatjuk majd ki.

»BATARANG«

Elérhető: a játék elejétől

A legalapvetőbb Batman-kütyü, amelyet elsősorban a harcban alkalmazhatunk. „Predator módban" a földre küldhetjük vele az ellenfeleket, de egy fejlesztést követően már a pusztakezes harcban is használhatjuk a rosszfiúk ellen. De nemcsak a küzdelmek során, hanem egyéb feladatok megoldásában is a segítségünkre lehet, használatával távoli kapcsolókat tehetünk tönkre, ezzel juttatva tovább Denevéremberünket.

»SONIC BATARANG«

Elérhető: fejlesztéssel

A hanghullámokat kibocsátó batarangot fejlesztésként érhetjük el, és tökéletes eszköz lesz a rosszfiúk megzavarására. Ha elhajítjuk, akkor feltapad a falra, és hangjeleket bocsát ki, amely a megfelelő irányba csalja a rosszarcúakat (tökéletes párosítás a mozgásérzékelős géllel). Második fejlesztésként ugyanebből az eszközből már robbanó változatot is elérhetünk, amely szintén közel csalja az ellenfeleket, aztán pukkan egy nagyot.

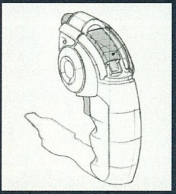
»DUPLA/TRIPLA BATARANG«

Elérhető: fejlesztéssel

Szintén fejlesztésként érhető el a dupla és a tripla batarang. Igazából a dolog nem igényel sok magyarázatot, első körben két pengét dobhatunk el, a következő fejlesztésnél pedig már hármat. Tökéletes több őr egyszeri kiiktatására. Ha e mellé beszerezzük az erősített batarang fejlesztést, akkor a rosszfiúk tovább maradnak a földön, így lesz időnk a közelükbe férkőzni, és végezni velük, mielőtt felocsúdnának.

»ROBBANÓ GÉL«

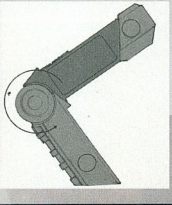
Elérhető: a történet során kapjuk meg



Az első eszköz, amit a történet során kapunk meg. Segítségével berobbanthatjuk a detektív módban megtalált gyenge falakat, és igen komoly hasznunkra lehet a „predator módban", hiszen a robbantásokkal a gonoszokat is kiiktathatjuk. Fejlesztés is kapcsolódik hozzá, első körben több lehelyezett bombát robbanthatunk fel külön-külön, illetve idővel mozgásra robbanó géleket is elhelyezhetünk a pályákon.

»REZONÁTOR«

Elérhető: a történet során kapjuk meg



Az egyik utolsó eszköz amit megkapunk, ennek a kütyünek a segítségével törhetjük fel az elektromos kapukat. A megszerzését követően azonnal elérhetővé válik két fejlesztés is hozzá, az egyikkel a hatótávolságot növelhetjük, így a messzi helyeken lévő kapcsolókat is elérjük, míg a második a rezonátor erejét növeli meg, így sokkal rövidebb időbe telik majd egy-egy zár feltörése (érdemes egyébként ezt a fejlesztést hagyni legutolsónak).

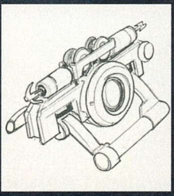
»IRÁNYÍTHATÓ BATARANG«

Elérhető: fejlesztéssel

Akárcsak a többi batarang módot, ezt is fejlesztésként érhetjük el, és gyakorlatilag ez a legprofibb penge, hiszen az elhajítását követően átvehetjük felette az irányítást, így olyan helyekre is eljuttathatjuk, ahová a sima batarangokat nem tudnánk eldobni (sarkok, falak mögé). Használata egyaránt megkönnyíti a dolgunkat a „predator módban", illetve akkor, ha esetleg láthatatlan módon igyekszünk egy nagyobb csoportra támadni.

»KÖTÉLVETŐ«

Elérhető: a történet során kapjuk meg



Szintén egy olyan eszköz, amit a játék második felében kapunk meg. Alkalmazása roppant egyszerű, kilövünk egy kötelet, amin Batman szépen át tud siklani olyan helyekre, ahová korábban nem volt módja. Segítségével rengeteg rejtélyt begyűjthetünk, de hasznát vehetjük a harcban is, ugyanis ha megfelelő irányba lőjük ki a kötelet, akkor beszáguldhatunk vele egy nagyobb csapat rosszcsont közé, így küldve mindannyiukat a földre.

»LÉGY TE IS CSÚCSRAGADOZÓ«

»TÁMADJ A MAGASBÓL«

Húzd fel magad a magasba, várd meg, míg az ellenfeleid hátat fordítanak neked, majd rugaszkodj el, és a köpenyed segítségével szépen repülj neki egyenesen a rosszfiúknak. A becsapódástól azonnal a földre kerülnek, és ekkor már csak egy ütés, és vége a dalnak.

»LÉGY HANGTALAN...«

Bújj el a sarkokban, lopózz az ellenfelek mögé, és mikor nem figyelnek, akkor gyorsan kerülj a hátukba, és egyetlen gombnyomással fojtsd beléjük a szuszt. A legcsendesebb és leghatékonyabb mód az ellenfelek kiiktatására – egy igazi denevér így dolgozik.

»LÁSS INFRÁBAN«

Válts át detektív módba és kövesd az ellenfeleidet, ilyenkor a falak sem jelentenek akadályt, látsz mindent. Figyeld meg, ki távolodik el a többiektől, majd eredj a nyomába. A legokosabb, ha egyenként szeded le a rosszfiúkat, így biztos észrevétlen maradsz.

»LÓGJ, MINT EGY DENEVÉR«

Kapaszkodj meg a kiszögellésekben, majd szépen ereszkedj alá, mint egy igazi denevér. Várd meg, míg gyanútlan áldozatod alád sétál, majd egyetlen mozdulattal rántsd fel a magasba. Ezzel a megoldással tutira a frászt hozod a többi verőlegényre.

eszközeinket (batarang, szigonypisztoly, robbanó gél...). Már leírva sem hangzik rosszul, de a megvalósítás a maga nemében zseniális, a játék azon eleme, amit egész egyszerűen nem lehet megunni – minden egyes alkalommal izgatottan vetjük bele magunkat egy ilyen megmérettetésbe.

Ami bónusz, hogy a feladat nem válik egysíkúvá vagy unalmassá, az ilyen akciókra alkalmas helyek kidolgozása és felépítése helyszínenként változik, és idővel egyre nehezebb dolgunk lesz, ha valóban észrevétlenül, egyenként akarjuk levadászni a ránk leső pribékeket. Ahogy a fegyveres gonoszok, úgy az egyes főellenfelek ellen sem lesz elég az öklünk, számos olyan küzdelem vár majd ránk, ahol a nálunk jóval erősebb karaktereket különböző trükkökkel kell a padlóra küldeni. A játék kevés gyengeségei közül az egyik, hogy a főgonoszok elleni harc nagyjából mindig ugyanarra a sémára épül (kikerülés + apró támadások), habár az kétségtelen, hogy a program vége felé még ennek ellenére is meg fogunk izzadni a továbbjutásért. Batman azonban nemcsak kemény ellenfél, de okos bűnüldöző is, és a nyomozást is sikerült igen látványos módon beépíteni az Arkham Asylumba. Egyrészt eleve adott az egyetlen gombnyomással elérhető „detektív mód", amivel sokkal könnyebb kiszúrni a fontos részleteket, de a játéknak akadnak olyan pontjai is, amikor egy adott helyen konkrét bizonyítékokat (pl. ujjlenyomatot) kell keresnünk. Természetesen nem kell kalandjátékokat szégyenben hagyó puzzle-okra gondolni, a megvalósítás igazából rém egyszerű, de mégis eszméletlenül hangulatos. Denevérünkkél átpásztázzuk a szobát, megtaláljuk a keresett nyomot, majd a detektív módban maradva követjük a kapott mintát, ami minden esetben eljuttat minket a program különböző fordulópontjához. Ugyanígy a detektív nézetben szúrhatók ki legkönnyebben Rébusz rejtélyei is, és az esetek jelentős részében valamelyik kütyünkre lesz szükségünk, hogy eljussunk az ilyen feladványokhoz (az egyes eszközökben rejlő lehetőségeket egy külön oldalon gyűjtöttük össze nektek). Ezek hát azok az elemek, amelyek igazán egyedivé

»REJTÉLYEK ARKHAMBAN 2.«

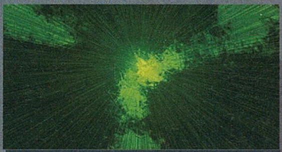
A rejtélyekkel nem csak a Challenge módokat nyithatjuk meg, de egyéb bónuszok is elérhetővé válnak általuk, például a karakter-trófeák, amelyeket a játék főmenüjében nézegethetünk az eredményes rejtvényfejtéseket követően.

Rébusz térképei

A rejtélyek megtalálása sok esetben meglehetősen nehéz feladat, és ezt természetesen a fejlesztők is tudták. Éppen ezért minden egyes pályán elrejtettek egy Rébusz-térképet, amit ha megszerzünk, akkor az összes rejtély helye megjelenik a saját térképünkön. Persze némelyik rejtélyt még így sem lesz egyszerű megtalálni…

Karakter-specifikus elemek

A játék egyik legérdekesebb része, ugyanis minden pályán el van rejtve néhány utalás Batman ellenfeleire. Ezekre külön szöveg hívja fel a figyelmet, ha egyik pályáról átmegyünk a másikra. A karakter-specifikus elemek megtalálása néha könnyű feladat, néha igazi kihívás – ha rájuk lelünk, akkor szintén a detektív mód szkennelésével tudjuk begyűjteni őket.



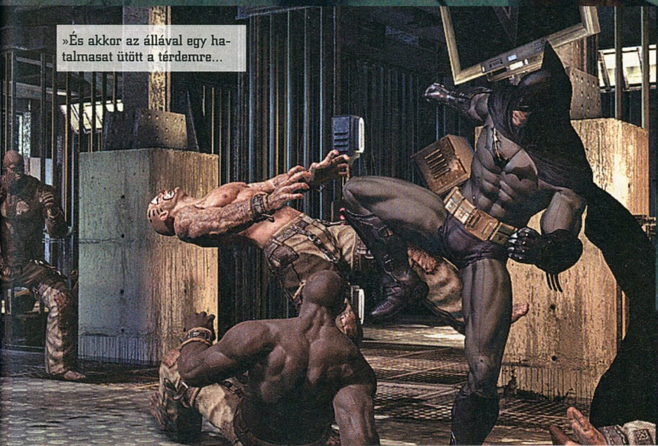
Kérdőjel kirakós

Mind közül a legjobb rejtély, csak detektív módban látható. A lényeg, hogy a pályákon bóklászva olykor észrevehetünk kérdőjeldarabokat, és ha ez megvan, akkor addig kell kutatnunk, amíg meg nem találjuk az adott pályán azt a helyet, ahonnan látjuk a kérdőjel minden darabját. Ilyenkor szintén szkenneléssel tudjuk begyűjteni az általában két darabból álló kérdőjel-puzzle-t.

teszik a játékot, és a Rocksteady főzete olyannyira jól működik, hogy az élmény a játék totális változatlansága ellenére is újbóli nekifutásra késztetheti a Batman-fanatikusokat. Arról nem is beszélve, hogy a rejtélyek által megnyitott Challenge pályák hosszú távon is biztosítják a szórakozást és a kihívást, hiszen itt újból és újból próbálkozhatunk a saját, vagy a mások által felállított rekordok megdöntésével. Ha megtaláltuk Rébusz megfelelő feladványait, akkor összesen 16 pályán szállhatunk harcba Batmannel, fele-fele arányban predator és freeflow küzdelmekben – és itt már nemcsak az a lényeg, hogy leküzdjük az ellenfeleket, de a maximális pontszámok érdekében előre meghatározott feladatokat is végre kell hajtanunk, illetve meghatározott pontokat kell szereznünk a minél jobb minősítés érdekében.

A KAPUK ZÁRÓDNAK

A játék nemcsak a tartalma, de a körítése okán is példaértékű. A szinkron (Mark Hamill Jokere színtiszta őrület – ugyanolyan profi munka, mint annak idején a rajzfilmsorozatban, és a szintén ott bemutatkozó Kevin Conroy Batman szinkronja is tökéletes) és a zene egész egyszerűen briliáns, süt belőle a profizmus, és a külalakról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A karakterek kidolgozása és animációja magáért beszél, de az elmegyógyintézet megvalósítása is példaértékű. A helyszínek roppant részletesek, és hiába beszélünk egyetlen szigetről, az egyes épületek nem egy kaptafára készültek, a botanikus kertet össze sem lehet hasonlítani a cellablokkal, és a kórházi rész is egészen más hangulatot áraszt, mint például a sziget szívében megbúvó mini Denevérbarlang. Az pedig külön öröm, hogy a megfelelő nVidia kártyával rendelkező játékosok kihasználhatják a PhysX nyújtotta előnyöket, aminek köszönhetően a környezet sokkal életszerűbb lesz, és olyan látványelemekben és hatásokban lehet részük, amelyek sem a szimpla 3D gyorsítóval szerelt masinákon, sem a konzolokon nem lesznek láthatók. Rosszat lényegében alig szóltunk, s ez annak köszönhető, hogy tényleg alig találtunk olyan elemet a programban, amibe bele lehetne kötni. Oké, a főellenfelek legyőzésére szolgáló taktika tényleg szinte mindig ugyanaz, de ezen felül már csak azt hozhatjuk fel a program ellen, hogy helyenként akkor is kisegít minket, mikor nem kellene – gondolunk itt konkrétan arra, hogy az elhalálozó képernyőre a játék szinte mindig kiírja, hogy milyen megoldással lendülhetünk túl a vesztünket okozó problémákon. Nem mondom, ez a tizenötödik próbálkozás után jól jöhet, de elsőre nem mindig örülünk neki, mikor figyelmetlenül a szövegre tévedt a szemünk. Ezeket az apróságokat figyelmen kívül hagyva viszont azt kell, hogy mondjuk, az idei év egyik legjobb játékával volt dolgunk, olyan programmal, aminek minden egyes részlete profizmusról és odafigyelésről árulkodik. A Rocksteady olyan alkotást hozott nekünk össze, amire még a nagy öregek is büszkék lehetnének, és bátran ajánljuk ezt a játékot mindenkinek, ugyanis a 14-18 órás tiszta játékidő mindenkinek igazi szórakozást fog biztosítani, Batman-rajongástól függetlenül.«



»És akkor az állával egy hatalmasat ütött a térdemre...

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1421

»Az idei év egyik legjobb játéka, amely olyan Batman-hangulatot és -játékélményt biztosít, amire korábban még soha nem volt példa. Gyakorlatilag kötelező darab.

»BATE

PRO »Batman tulajdonságainak a játékba ültetése, a harc, a grafika, a hangok, minden.

KONTRA »A főellenfelek legyűrése egy idő után rutinból megy...

GÉPIGÉNY» 3 GHz CPU, 1 GB RAM, SM3 NVidia 6600 vagy ATI 1300, 8 GB HDD

»95%«

»fejlesztő: IO Interactive »kiadó: Eidos
»web: www.minininjas.com

Naruto szabira ment?

Az IO Interactive neve legjobban a kopasz bérgyilkos, a 47-es ügynök ténykedései révén vált ismertté, ám ezúttal a derék dánok elhagyták kaptafát, és egy merőben új stílusban próbálták ki magukat.

írta» CHOCHO

Ugyan általánosságban véve elmondható, hogy a ma dívó retroláz a platformjátékok esetében is másodvirágzást okozott (lásd Bionic Commando: Rearmed, Trine, Braid), de a modern, 3D-be bújtatott rokonok egyre inkább fogyatkoznak mind PC-n, mind a nextgen konzolokon. Talán az IO Interactive fejesei is így gondolták, amikor belevágtak a Mini Ninjas fejlesztésébe, hisz a játék nem más, mint egy klasszikus elemekre épülő 3D-s platformjáték, nyakon öntve egy kis japán történelemmel, mitológiával. Mi tagadás, jól hangzik a recept, ám az igazi öröm mégis a kész játék íze, ami véletlenül sem hagy maga után keserűséget.

EZ A HIRO NEM AZ A HIRO

A Mini Ninjas hű a címéhez, hisz főszereplőink nem túl magas, mondhatni gyerekméretű kis ninják, akik kénytelenek felvenni a harcot a szeretett falvaikat ostromló rejtélyes szamurájokkal. Senki sem tudja, honnan jönnek, és azt sem, hogy miért ejtik fogságba az erdő ártatlan kis teremtményeit (nyuszikat, rókákat, satöbbi), de az biztos, hogy csak egy különleges harcos állíthatja meg őket. A kiválasztottnak nem elég, hogy minden próbán helyt kell állnia, de a 300 éve elfeledett titkos ninja tanokat is meg kell tanulnia, és egy emberöltőben csupán egyvalakinek lehet elegendő tehetsége a feladathoz. Gondolom nem árulok el nagy titkot azzal, hogy eme kis hős a játék főszereplője, Hiro lesz, és mi őt megszemélyesítve fogunk rábukkanni az igazságra egy nagyjából 12-15 órát felölelő, grandiózus kalandban. A történetet természetesen nem fogják Oscarra jelölni, de egy ilyen könnyed játéknál ez nem is fontos. A lényeg, hogy kellő beleélést és hátteret biztosítson a játékmenethez, és ez itt az első perctől kezdve adott. A hangulat mondhatni elsöprő, és erre a rövid, de annál velősebb átvezető animációk is rátesznek egy lapáttal, egy-két apró (bár előre látható) fordulatról már nem is szólva. Mondjuk a kisállatokat harcos szamurájokká változtató, szándékosan Yodáról koppintott „Gonosz” nevű mester kicsit sok, de hát semmi sem tökéletes, ugyebár.

MITTUDOMAIN-JUTSU!

A játékmenet a klasszikus, immár több mint tíz éve lefektetett alapokra épül, vagyis kis pártfogoltunkat harmadik személyben irányítva verjük szét a pályán lévő ellenfeleket, és gyűjtünk

»„A MIKULÁSON VAN ZSÁK, A JAPÁNOK MEG NINJÁK...”«

A ninják mindig is kedvelt témái voltak a videojátékoknak, hisz a Commodore 64-en hódító (majd később millió rendszerre átportolt) The Last Ninja óta számtalan program jelent meg a témában, és aratott sikert. A legutóbbi nagy szám az Xboxra költözött retró sorozat, a Ninja Gaiden remake-je volt, melynek második része már Xbox 360-ra jelent meg, és most közeleg a felújított PS3-as változata Ninja Gaiden 2: Sigma címen. A Mini Ninjas vicces stílusú kaszabolása sem újdonság, ugyanis a Playstation 2-re 2003 novemberében megjelent, Namco által készített I-Ninja nagyon sokban emlékeztet jelenlegi cikkünk tárgyára. Hőse egy nagyfejű, apró ninja, aki egy rajzolt, meseszerű világban igyekszik békét hozni, természetesen cseppet sem békés eszközökkel. A játék elég sok negatív kritikát kapott, de reméljük, hogy a Mini Ninjas sikeres lesz, mert ugyan nem tökéletes, összetettsége és állandó változatossága miatt abszolút megérdemli. A Last Ninja 4-re meg várhatunk halálunkig...

mindent, ami gyűjthető. Szerencsére a fejlesztők nem álltak meg ennyinél, és lelkesen koppintották a Zelda-sorozatot is, így nemcsak ugrálnunk és verekednünk kell, de nagyon sok szabad döntésünk, lehetőségünk van, melyeknek hála a játékmenetet abszolút a saját ízlésünkhöz hűen alakíthatjuk. A harc állandó szereplője a Mini Ninjasnak, így érthető módon ezt az elemet érinti a legtöbb opció. Először is nemcsak Hirot irányíthatjuk, hanem az ő ninjatanonc barátait is, akik egytől egyig más és más extra támadásokkal, képességekkel rendelkeznek. Ugyan a különleges jutsukat kizárólag Hiro képes használni, ettől függetlenül a többiek is elengedhetetlen segítőtársak, mert egyes ellenfelek és logikai feladványok megoldhatatlanok nélkülük. Futo egy hatalmasra nőtt ninja, akinek méreteinél már csak a szíve nagyobb, és az olyan rosszfiúkra specializálta magát, akiket csupán méretes kalapáccsal lehet jobblétre szenderíteni. Suzume az egyik lány a csapatban, s mint ilyen, nem egy tank, de fuvolája remek szolgálatot tehet köpőcsőként, míg Tora, aki egykoron tigris volt, Rozsomákot is megszégyenítő módon kaszabolja az ellenséget kezére erősített karmaival. Kunoichi a legfiatalabb tanítvány, és szintén lány, de mindezt ellensúlyozza akrobatikus tehetségével, naginatájával, míg Shun, aki íjász, a távolsági védelmet biztosítja. A kis csapat tagjait nem egyszerre, hanem felváltva irányíthatjuk, s a megfelelő pillanatban váltva köztük nagyban megkönnyíthetjük a dolgunkat. Persze ez nincs ránk erőszakolva, az amúgy elég ritkán előforduló, kötelezően váltós helyzetektől eltekintve a pályákat akárkivel végigzúzhatjuk, igaz, nagy valószínűséggel a kedvencünk így is úgy is Hiro lesz. Mivel ő a jutsuk egyedüli ismerője, tudását a pályán gyűjthető virágok és oltárok kombinálásával bővíthetjük. A sok speciális támadás mellett Hiro egyetlen gombnyomással képes egyszerre több ellenfelet is leigázni hajszálgörbülés nélkül, és a lopakodásban is csak Suzume jobb nála.

»Hó és süvöltő szél Japánban, de a Mini Ninja még mindig tartja magát...

GYŰJTÖGETŐ ÉLETMÓD

A Mini Ninjas azonban nem merül ki a harcban. Nagyon sok gyűjthető extrát találhatunk a pályákon, és külön móka mindegyiket összeszedni. Szerencsére ezt a fejlesztők is tudták, így miután végigküzdöttük az adott pályát, a következőtől elválasztó kapuban a játék felteszi a kérdést, hogy tovább akarunk-e menni, vagy inkább körülnézünk-e még. A megfontolt ninjáknak mindenképp ajánlom az utóbbi lehetőséget, mert az erdők mélyén nagyon sok jóság lapul, s ezek a kereskedőknél vehető receptekkel kombinálva sokszor változtatják gyerekjátékká az amúgy egyáltalán nem könnyű feladatot. Bizony, a Mini Ninjas gyermekded külseje ellenére nem piskóta, pláne, hogy időnként a checkpointok gyanánt elhelyezett oltárokkal is csínján bánik a program. Maguk a harcok nem a legnehezebbek, és szerencsére sok gyümölcsfával találkozunk, melyek termése itt az egészségügyi csomag helyét veszi át, ellenben a főellenfelek néha elég idegesítők, hisz hiába adja tudtunkra a játék egy adag bénázás után, hogy mit kell csinálnunk, ha azt néha csak kínszenvedések árán tudjuk végrehajtani. Öröm az ürömben, hogy a foglyul ejtett állatokák kiszabadítása és a leölt ellenfelek után tapasztalati pontokat kapunk, hogy így minden egyes ninját külön fejleszthessünk. Ajánlott tehát többször is átrágni magunkat egy-egy részen, mert a türelmünknek megfelelő mennyiségű jussa lesz.

A VÉGZET NINJÁJA

A Mini Ninjas nagyon szép játék, stílusával, remek zenéjével és csodálatos pályatervezésével hamar belopja magát bárki szívébe. Remekül kiegyensúlyozott csaták, tökéletes hangulat és gyönyörű grafika jellemzi, amit csak egyszer-egyszer szakít meg egy kisebb szaggatás, de ez az összképet nézve megbocsátható, főleg, hogy ilyen hatalmas helyszíneket töltés nélkül bejárni eddig nemigen volt alkalmunk a műfajban. Éppen ezért csak ajánlani tudom a játékot mindenkinek, mert kilenctől kilencvenkilenc éves korig szórakoztató lehet, és ez a mostani, a csilli-villi akciójátékokkal túlzsúfolt időkben kifejezetten üdítő.«

»A legjobb ninják még a screenshotból is képesek kiszökni.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1539

»Nagyszerű platformjáték, ami a vegyes fogadtatású Kane & Lynch után ismét kipolírozta az IO régi fényét. Nem lehetne szó arról, hogy annak a folytatása helyett jöjjön inkább a Mini Ninjas 2?

»CHOCHO

PRO »Csodálatos hangulat és változatos játékmenet, nyakon öntve egy kis Zeldával és Narutóval.

KONTRA »Néha kicsit kevés a mentés, és időnként beszaggat...

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 512 MB RAM, Raedon X1300 vagy GeForce 6600, 5,85 GB HDD

»88%«

»fejlesztő: Raven Software »kiadó: Activision »web: www.wolfenstein.com

Egy becstelen briganti...

Nácizmust, fekete mágiát, és hátborzongató rémségek jól ismert receptjét kapjuk ismét a legújabb Wolfensteinben. De van még itt egy titokzatos medál, melynek köszönhetően hősünk fantasztikus képességekkel felvértezve tudja irtani az élő és mutáns német katonákat egyaránt.

írta» BADSECTOR

»Ez a csákó is tuti Duracell elemeket használ.

Wolfenstein. Ez a név egyet jelent a first person shooterek megszületésével, stílusában a B mozis, nácivadász, okkult, horror elemekkel teletűzdelt öldöklést kötjük hozzá, illetve az id Software első igazán átütő erejű sikerét is. Bár második világháborús játék, egy Wolfensteintől senki sem vár túlzott realizmust, korhűséget, a normandiai partraszállás, vagy más közismert történelmi események reális bemutatását. A hagyományos nácik mellett gyakran élőhalottak, mutánsok, pokolfajzatok törnek a főszereplő B.J. Blazkowicz életére, nem ritkák a sci-fibe hajló technológiát használó eszközök, és a fegyvereink is gyakran vannak szuperképességekkel felruházva. A főhős sem valamilyen összetett egyéniség: markáns arckifejezésű amerikai fenegyerek, aki sztoikusan, különösebb filozofálgatás vagy lelki trauma nélkül irtja egymás után a rá támadó rémségeket. Hiányzik belőle Duke Nukem macho humora, vagy Gordon Freeman érdekesebb, összetettebb egyénisége. A Wolfenstein esetében a szingli játékmódnál az ember nem nagyon vár különlegeset, vagy egyedit. Egyedül vagyunk a nácik hadserege és okkult szörnyetegei ellen, a csapat alapú taktikázás, különleges stratégiai elemek bevetése nem illik ebbe a képletbe. Vajon a Raven Software maximálisan követte ezt a hagyományos játékstílust, vagy azért teletűzdelte olyan elemekkel, amitől egyedivé vált ez a rész? Igen is, és nem is...

A NÉMETEK RÉMÁLMA: B.J. BLAZKOWICZ

Ami általában véve most is nagyon jól sikerült a Raven Software-nek, az a jól megszokott Wolfenstein-stílusjegyek alkalmazása. Találunk valami már-már megnyugtatóan „retrót" ebben a játékban: most is azt élveztem benne a leginkább, hogy alapjaiban nem törekedett agyoncicomázni a régi stílust. Természetesen ezúttal is a jó öreg Blazkowiczot irányíthatjuk, akit a németek gyakran „kémnek" is neveznek, de ettől még semmilyen információgyűjtés, speciális kémfelszerelés, vagy egyéb James Bond-szerű ténykedés nem jellemzi munkásságunkat. Ezúttal sem teszünk mást, mint ezerrel irtjuk a német katonákat. Hősünk mostani kalandja során egy különleges medál nyomára bukkan, amely a „Fekete Nap" nevű túlvilági energiát használja, legfőbb feladatunk pedig annak megakadályozása, hogy a németek szuperfegyvert készítsenek belőle. B.J.-t ezút-

»A MEDÁL HATALMA«

A hagyományos és sci-fi fegyverek mellett B.J. a játék során rá fog lelni erre a speciális medálra, amelynek segítségével ő is szuperképességek birtokába jut. A medált a "fátyol" sötét energiája hajtja, és különleges, vibráló fényű töltőhelyeken tudjuk feltölteni. Viszonylag sok ilyen helyet találunk, szóval nagyon takarékoskodni nem kell, de azért ész nélkül se használjuk el az erejét, mert kellemetlen meglepetés, amikor pont a legbrutálisabb szörny ellen kellene bevetnünk, és lemerül az ékszer. A medálba a játék során folyamatosan szerzünk kristályokat, és ezáltal válik egyre nagyobb erejűvé.

Fátyol

Ez a medál alapfunkciója, voltaképpen csak arra szolgál, hogy a fátyol mögötti világba kerüljünk, és megtaláljuk a falakon normális úton nem látható és használható titkos átjárókat, mágikus létrákat. Másra nem is jó, viszont használata kevés energiát fogyaszt, így amikor elakadtunk, akkor ezzel keresgélve meg tudjuk találni utunkat.

Pajzs

Ez egy mágikus erejű, kék fényű pajzs, amely teljesen golyóálló, viszont a közelharcos rémek át tudnak törni rajta. Akkor érdemes bevetni, ha sok hagyományos német katona lő ránk, és nincs normális fedezék. Igazából egy jól elhajított gránátnak, vagy a távcsöves puskámnak nagyobb hasznát vettem, de néha ez is jól jött.

Gyorsítás

Ezzel a képességgel „bespeedelünk": az ellenség között ide-oda cikázva villámgyorsan fedezékeik, mágikus védőpajzsaik mögé kerülhetünk, kikerülhetjük a ránk kilőtt golyókat, illetve bizonyos akadályokon is csak ennek segítségével tudunk továbbjutni. Meglehetősen gyorsan zabálja a képesség az energiát, szóval csak óvatosan tessék használni.

Fegyvererősítés

Nagymértékben megnöveli az összes nálunk található fegyver erejét, amelyek vörös fénnyel világítanak, és a legtöbb ellenséggel egy lövéssel végeznek. Erősebb ellenfelek ellen érdemes csak alkalmazni (például a levegőből előtűnő pengés „gyilkosnál"), vagy akkor, ha már nagyon szorult helyzetbe kerültünk, mert nagyon lezabálja az energiánkat.

»Olyan jól nyomjuk ezt a náciirtós dolgot...

»...hogy az egész világ belezöldül az irigységbe.

tal egy képzeletbeli városba, Isenstadtba küldik, amely Németország szívében található. Itt a helyi ellenállással, a Kreisau körrel és egy orosz csoportosulással, a Golden Dawnnal együttműködve dolgozik majd azon, hogy a nácikat mindenáron megállítsa. A történet ezúttal sem túl kifinomult, bár a készítők igyekeztek a két szervezet sokféle karakterével kicsit életet lehelni a játék most egy fokkal érdekesebb univerzumába, kevés sikerrel. Hiába találkozunk a két ellenállás figuráival, mindegyik unalmas, egy kaptafára készült szereplő, monoton szinkronhangokkal, érdektelen párbeszédekkel. Akár még az egyszerűbb katonákkal is szóba elegyedhetünk, azonban ők is annyira unalmas szövegekkel traktálnak, hogy állandóan faképnél hagytam őket, hogy így távolodva csupán a hangrendszerem hátsó hangfalából halljam monológgá váló szövegelésüket. Egyedül az dobta fel a két szövetség főhadiszállásán való bóklászásaimat, amikor B.J. előző küldetéseit elemezgették az ügynökök, külön kitérve arra, hogy mennyire dühösek hősünkre a nácik. Kár, hogy a játék ezen részét nem dolgozták ki jobban a Raven Softwarenél, mert kissé feldobta volna az alapvetően elcsépelt és unalmas történetet, illetve kicsit a Fallout 3-ra emlékeztethetett volna a két külön frakció.

MINDEN ÚT ISENSTADTBA VEZET

A másik vonás, amivel ez a Wolfenstein el szeretne térni a korábbi részektől, a nemlineáris elemek felhasználása. A küldetéseket ugye az említett két szervezettől kapjuk Isenstadtban, azonban nem egymás után, hanem nekünk kell értünk elbarangolni a város különböző pontjaira. Miután végrehajtottuk ezeket, visszatérünk Isenstadtba, és már kaphatjuk is a következőt. Nagyon derék próbálkozás a Raven Software részéről, hogy kicsit megpróbálják feldobni a régi bejáratott sémákat ezzel szerepjátékokra emlékeztető játékelemmel, de sajnos a megoldás több sebből vérzik. Először is, mi értelme egyetlen külön várost rakni a játékba, attól még nem lesz olyan érzésünk, mintha valamilyen Fallout-szerű szerepjátékot játszanánk, hiszen egy helyszín nem helyszín, illetve amikor már sokadszorra térünk vissza ugyanoda, hogy felvegyük a következő küldetést, már a pokolba fogjuk kívánni a készítők újító szándékát. Emellett nehogy azt gondoljátok, hogy valami metropoliszról van szó, tömérdek folyamatosan megnyíló utcával, milliónyi sikátorral, járókelőkkel, boltok sokaságával. Isenstadt kicsi, élettelen és érdektelen városka, ahol ugyanúgy német katonákat (majd később mutánsokat is) kell ölnünk, mint a játék küldetéseiben.

»2002-ben megtudtuk, hogy Wolfenstein film van készülőben. 2007-ben a Variety ezt meg is erősítette, ám a rendezőt, Roger Avary-t később letartóztatta a rendőrség és azóta nincs hír a filmről.«

Ráadásul sokadszorra visszatérve már embertelenül unalmas az újra és újra „megszülető" németeket a missziók után ugyanarról a tetőről távcsöves puskával lelőni, vagy a sarkon gyülekező csoportokat gránáttal kifüstölni. Hogy eljuss a két szervezethez leadni a feladatokat és újakat felvenni, ugyanazokon a kis utcákon kell végiglövöldöznöd magad. Így mégis mi értelme volt az egész nemlineáris struktúrát bevezetni? Semmi. Hasonlóan értelmetlen tulajdonképpen a két frakció szerepeltetése. Úgy tűnhet, hogy ezzel nagyobb szabadságot kapunk a feladatok elvégzésében, valójában azonban egymás után kapjuk ezeket, és ha végeztünk, akkor mehetünk vissza a következőért a másik szervezethez. Nincs semmilyen rivalizálás köztük, nem is foglalkoznak egymással, csak elküldik hősünket megsemmisíteni, vagy a nácitól, szörnyektől kipucolni valamilyen célpontot, megmenteni a szervezet elfogott tagjait és így tovább. Szép dolog az újító

»KLIKKESEDJÜNK!«

Két szervezettől, a német ellenálló szövetségtől és a Golden Dawntól kapjuk a játék során a küldetéseket. A bázisaikat a város különböző pontjain találhatjuk meg, és a feladatokat egymás után kapjuk tőlük.

Kreisau kör

Ez a német ellenálló tisztekből és arisztokratákból álló titkos szövetség a valóságban is létezett, azonban nem tényleges fegyveres akciókat, hanem merényleteket tervezett. A játékban viszont mellettünk harcolnak majd tagjai: elkísérnek a küldetésekre, gyakran az életüket is áldozzák, illetve tűzharcokba keverednek a németekkel Isenstadt városában. A legelső küldetéseket is tőlük kapjuk a játékban.

Golden Dawn

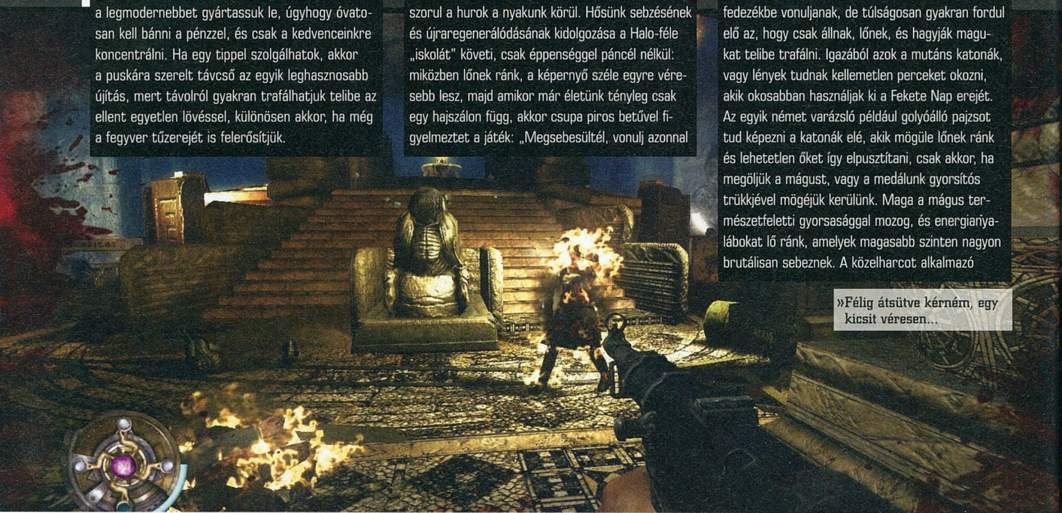
Ebben a szervezetben orosz tudósok és fegyveres ellenállók kutatnak az okkult tudományok után. Ezáltal némileg "intellektuálisabb" és különlegesebbnek is tűnő kis csoportosulásról van szó, azonban az általuk kiosztott feladatok lényege itt is ugyanaz: írtsuk ki a németeket, mentsük meg elrabolt embereiket, és semmisítsük meg az okkult létesítményeiket. Ahogy ezeket mind végrehajtjuk, úgy becsülik meg hősünket egyre jobban a szervezeten belül.

szándék, de ha csak ennyire futja, akkor inkább nem kellett volna erőltetni. Szerintem sokkal jobban jártunk volna egy lineáris, hagyományos FPS-sel, amelynél több főbb helyszínre is elkerülünk. Hogy az újításoknál azért egyetlen igazi pozitívumra kitérjek: jópofa ötlet, hogy fegyvereinket a helyi feketepiaci kereskedőknél felspécizhetjük, hasonlóan a két utóbbi Resident Evil részhez. A felszerelt új elemeknek köszönhetően kedvenc mordályaink jobban és pontosabban sebeznek majd, vagy akár távcsövet is szerelhetünk az egyes lőalkalmatosságokra. Persze semmit sem adnak ingyen: a fegyverkereskedők a barkácsolásért cserébe pénzt kérnek, amit a pályákon található aranyrudakból tudunk fedezni. Persze nem lesz belőlünk Mágnás Miska, szóval annyi vagyonunk nem jön össze, hogy minden fegyverből a legmodernebbet gyártassuk le, úgyhogy óvatosan kell bánni a pénzzel, és csak a kedvenceinkre koncentrálni. Ha egy tippel szolgálhatok, akkor a puskára szerelt távcső az egyik leghasznosabb újítás, mert távolról gyakran trafálhatjuk telibe az ellent egyetlen lövéssel, különösen akkor, ha még a fegyver tűzerejét is felerősítjük.

B.J., INKÁBB HALLGASS ÉS LŐJ!

A fegyvereknél elértünk a játék lényegéhez, az akcióhoz, amely azért most is remekül ki van dolgozva. A tűzharcok pörgősek, látványosak, és tényleg izgalmasak – igaz csak akkor, ha a nehézségi szintet a közepesnél egy fokkal magasabbra emeljük. A német katonákat igazi „briganty" módjára, nagyon brutálisan lehet kivégezni: ha például nyakon találjuk őket, akkor sugárban spriccel a vér az artériájukból mielőtt összeesnek, ami ugyan nem túl humánus halálnem, de egy FPS-ben annál szórakoztatóbb. A pályák jól ki vannak dolgozva, és remek taktikai harcokat vívhatunk, ha már nagyon szorul a hurok a nyakunk körül. Hősünk sebzésének és újraregenerálódásának kidolgozása a Halo-féle „iskolát" követi, csak éppenséggel páncél nélkül: miközben lőnek ránk, a képernyő széle egyre vérebb lesz, majd amikor már életünk tényleg csak egy hajszálon függ, akkor csupa piros betűvel figyelmeztet a játék: „Megsebesültél, vonulj azonnal fedezékbe!". Ilyenkor egy nyugis helyen ácsorogva visszatöltődik az energiánk, ami enyhén szólva sem reális, de mondjuk egy kis jóindulattal élve elképzelhetjük, hogy B.J. ilyenkor bekötözi sebeit. Felvehető elsősegélycsomagok ebből következően nincsenek is a játékban. A fedezékbe vonulás viszont a „hagyományos" módon működik, magyarán külön gombbal a tereptárgyak védelme mögé állni, kihajolni és onnan lőni nem tudunk, csak a szűk folyósok szegélyei, az utcákon az alacsony kőkerítések, az ablakok párkányainak oltalma mögött tudunk a megfelelő szöget megtalálva trükközni. A németek és a szörnyek mesterséges intelligenciája nem túlzottan kiemelkedő, de szódával általában elmegy. Az igen jól kidolgozott pályáknak köszönhetően azért időnként meg tudják lepni a játékost váratlan helyről előbukkanva, illetve néha elrohannak, hogy fedezékbe vonuljanak, de túlságosan gyakran fordul elő az, hogy csak állnak, lőnek, és hagyják magukat telibe trafálni. Igazából azok a mutáns katonák, vagy lények tudnak kellemetlen perceket okozni, akik okosabban használják ki a Fekete Nap erejét. Az egyik német varázsló például golyóálló pajzsot tud képezni a katonák elé, akik mögüle lőnek ránk és lehetetlen őket így elpusztítani, csak akkor, ha megöljük a mágust, vagy a medálunk gyorsítós trükkjével mögéjük kerülünk. Maga a mágus természetfeletti gyorsasággal mozog, és energianyalábokat lő ránk, amelyek magasabb szinten nagyon brutálisan sebeznek. A közelharcot alkalmazó

»Élvezetes játék, de semmiképpen nem kiemelkedő darab.«



»Félig átsütve kérném, egy kicsit véresen...

»AZ IGAZI…«

Kevesen tudják, de a legelső Wolfenstein játék nem a Wolfenstein 3D, hanem a Castle Wolfenstein, egy 1981-ben Apple II-re, Atarira, Commodore 64-re és az akkori IBM PC-re készült kis felülnézetes játék volt. A 28 évvel ezelőtt megjelent kis programban a címszereplő kastélyba kellett behatolnunk egy álruhában operáló kémmel, titkos háborús terveket (amelyek ládákba rejtve hevertek valahol) kellett elrabolnunk, pénzzel és lopott kódkártyákkal kellett továbbjutnunk, illetve nácikat is kellett ölnünk ezerrel. A végső cél persze az volt, hogy élve kijussunk a kastélyból. A grafika mai szemmel nézve nyilván megmosolyogtató, ám akkoriban a sok lopakodás és izgalom mindenért kárpótolt. A játéknak készült 1984-ben egy folytatása is, nagyjából ugyanolyan grafikával, azonban ez már nem aratott akkora sikert. Az id Software természetesen innen nyerte az ihletet saját játékához is, és egy külön szerződést is kötött, amelynek értelmében megvásárolta a sorozat nevét, lévén neki sem jutott eszébe semmilyen jobb cím.

»Mindig is vágytunk egy jó takonyvetőre. A Wolfenstein ezt is megadja nekünk…

lények közül is le tudnak izzasztani páran: a semmiből előtűnő, gonoszul kacagó, pengékkel felszerelkezett mutáns német katona pár döféssel tud hatalmas sebzést okozni, így hagyományos módon őt sem lehet elintézni. Ellene a medál lassító, vagy később a fegyver tűzerejét felerősítő képessége a leghatékonyabb, és a lényeg a gyorsaság, mert ha megpróbálunk ide-oda rohangászni és fedezéket találni, akkor ismét eltűnik a semmibe, majd a hátunk mögött feltűnve pár döféssel intéz el minket. Kellemetlen perceket tudnak még okozni a szintén villámgyors szőke macák is, akik tűzlabdákat lőnek, de velük azért jó taktikázással könnyebben el lehet bánni. A játék későbbi szakaszában érdemes minél többször alkalmazni a medál speciális képességeit (amelyekről külön dobozunkban olvashattok), mert bár gyorsan lemerül a Fekete Nap energiája, sok „töltőhelyet" tudunk találni. Összességében tehát a harc kifejezetten élvezetes, a szörnyek jól ki vannak dolgozva, és amikor állandóan ugatnak a géppuskák, a németek kétségbeesetten ordibálnak, minden robban, illetve darabjaira hullik körülöttünk, akkor maximálisan bele tudjuk élni magunkat az akció forgatagába.

RÉGI MOTOROSOKNAK RÉGI MOTOR?

No igen, a robbanások. A játék grafikus motorja a Doom 3-ból is ismerős Tech 4. Ez a mondat így leírva talán igazi gyomrosként érheti a Crysishoz, és más grafikus csodákhoz szokott FPS-rajongókat, és be kell vallanom, hogy a Raven azért csodákra nem volt képes a megjelenítés terén, de mégis nagyon derekas munkát végeztek vele. Ha a PC-nken mindent a maximális beállításra húzunk, akkor a városi környezet és a különféle helyszínek (Isenstadt náci plakátokkal és sörreklámokkal díszített hangulatos kis városa, a kazamaták, a vértől mocskos, hátborzongató kórház, vagy Wolfenstein vára) rendkívül részletesen ki lesznek dolgozva. Érdemes kiemelni még egy szemkápráztatóan gyönyörű helyet: egy napfényes kis vidéki farmot, csörgedező patakkal, ahol a németek valamit rejtegetnek, és emiatt kell ide eljutnunk. Itt tényleg maximálisan meg tudta mutatni a Raven Software, hogy mennyire profi munkát végeztek a Doom 3 eredetileg szűk, sötét, villódzó fényű folyosóira tervezett grafikus motorjával. Hasonló jókat lehet elmondani a különböző speciális effektusokról is – különösen azokról, amelyeket B.J. speciális, scifibe hajló fegyvereinek működésénél láthatunk. A sugárvető puska például kékes villódzó fénnyel égeti le a húst a német katonák csontvázáról, a Tesla ágyú pedig villámokat szórva üti agyon őket. A „fátyoltól" kékesen sugárzó, ránk támadó szörnyek is hátborzongatóan jól ki vannak dolgozva, illetve a német katonák modelljei is aránylag jók, bár amikor a földön holtan fekszenek, akkor inkább valamilyen áruházi bábura, mintsem halott katonára emlékeztetnek. Emellett természetesen itt-ott észre fogjuk azért venni, hogy már igencsak benne van a korban ez a motor, de még így is egyértelműen a játék egyik legerősebb része.

TÖBB IS LEHETETT VOLNA…

A Wolfenstein „kétarcú" játék: a pörgős akció, az állandó tűzharcok, a remek grafika révén rendkívül szórakoztató, viszont ezt a nemlineáris küldetésszerkezetet nem kellett volna erőltetni, mert hosszú távon kifejezetten bosszantó élményt biztosít. Ha a Raven tényleges szabadságot adott volna a küldetések teljesítésében, ha több frakciót kapunk és azok egymással is konfrontálódnak, vagy lett volna értelme – a küldetések elvállalásán kívül – az Isenstadtban való mászkálásnak, akkor igazi klaszszikus válhatott volna a játékból. A másik út a teljesen hagyományos, többhelyszínes, lineáris FPS, egy kicsit jobb sztorival, amellyel szintén jobban jártunk volna. Végső soron azért jó játék lett ez a Wolfenstein, szóval aki szereti a sorozatot, az most sem csalódik B.J. Blazkowicz legújabb kalandjában.«

»Neki senki nem szólt, hogy nem tesz jót az arcának a fogyókúra?

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1369

»Ez a játék a „sokat akar a szarka" tipikus esete: ha a fejlesztők megmaradnak a szokásos lineáris struktúránál és nem erőlteti a városba visszatérős megoldást, jobban jártunk volna

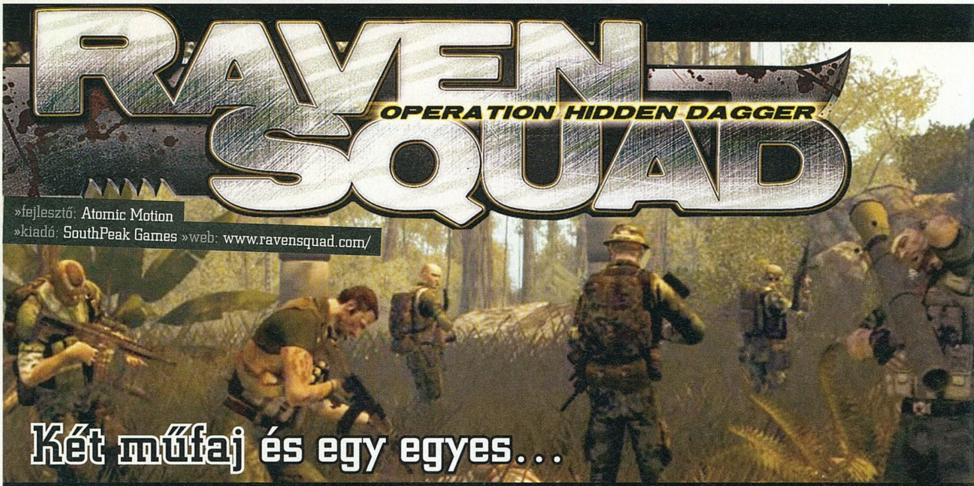
»BADSECTOR

PRO
»Az akció most is nagyon a helyén van, és a Raven kiváló munkát végzett a koros Tech 4 motorral

KONTRA
»Ezt a nem-lineáris struktúrát nem így kellett volna megvalósítani: fárasztó és felesleges.

GÉPIGÉNY» P4 3.2 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 8 GB HDD

»80%«



»fejlesztő: Atomic Motion
»kiadó: SouthPeak Games »web: www.ravensquad.com/

Két műfaj és egy egyes...

Magyar népnek magyar szoftvert, meg különben is szeretjük a hazait, tehát kellő lelkesedéssel vágtam neki a zsoldoskompániát és műfajteremtést beharangozó alkotásnak. A budapesti csapat első munkáját úgy éreztem könnyű lesz szeretni – ahol lőni is lehet, meg stratégiázni, abból rossz nem sülhet ki. De tévedtem, tehát akik kisebb ünneplésre készültek az RTS-FPS házasság kapcsán, lassacskán eltiporhatják az örömtüzeket...

írta» TIKA

Pedig minden olyan szépen kezdődött. A menü például tetszett. Aztán jött a kissé primitív történet. A brazil esőerdőben, a kolumbiai-perui határhoz közel lezuhan egy repülőgép, amelynek nagyon fontos információk illetve kevésbé fontos emberek voltak a fedélzetén. A lemez visszaszerzéséért egy zsoldosokból álló alakulat, a Raven Squad indul el, a szállítógépük azonban a célterület felett találatot kap. Az egység szétszóródik, mármint nem a maradványaik oszlanak el több négyzetkilométeren, hanem a két-háromfős alapformáció – az Assault és az Infiltrator osztag landol sikeresen, ám más és más helyszínen. Ott állunk tehát a zöldövezetben, és egy AK csöve fölött meresztjük a szemgolyóinkat (szokásos first person recept) ha pedig hátranézünk, két másik bamba tekintettel találkozhat a pillantásunk, tehát csapatbuké is van. A három fickó (Assault brigád) közül eredendően a Paladin nevezetű a főnök, de mivel gombnyomásra váltogathatunk a tagok között, és bárki megy is az élen, a többiek levakarhatatlanul követik, így azt hiszem, a hierarchiára a továbbiakban nagy ívben tehetünk. Kezdeti kommandózásunkat a dzsungelben csupán az színesíti, hogy a jóembereknek különböző alapfegyvere (mindenkinél csak 1-1 darab, kaszttól függően géppisztoly, karabély vagy sörétes) van, és egy speciális képességnek hívott másodlagos fegyvert (a főnök géppuskát, Thor rakétavetőt vagy OSO repeszgránátot) is birtokolnak. Hamarosan sikerül az adatlemez nyomára jutni, és kiderül, hogy egy helyi hadúr, bizonyos Juarez szedegeti le szép szorgalmasan föld-levegő rakétáival az arra járó repülőgépeket. Eközben megismerkedünk az alakulatunk másik felével, a Shadow-Flash-Zombie alkotta Infiltration hármassal. Náluk a skill kategóriában a mesterlövész puska, a vakító- illetve a füstgránát rubrika mellé tehetünk pipát. A két osztag között lehet, sőt muszáj váltogatni, mivel minden egyes harci helyzetre jellemzően egy adott fegyver tehet pontot, például a géppuskafészkek ellen füst- vagy repeszgránát, az őrtornyok ellen mesterlövész puska van előírva, terepjárós őrjárat esetén meg a rakéta. Sajnos FPS szinten ez az egész egyik csapattagból a másikba vándorlás csak a katonai erőforrások durva pazarlásának képzetét kelti (sokkal több felszerelés, és egyéni jellemző kellene), hisz egy tisztességes játékban a Raven Squad teljes arzenálját kiosztják az első pályán egyetlen fickónak. Azért is siralmas ez a „váltok gyorsan kék csapatra, aztán meg Thorra, és előveszem a rakétavetőjét, hogy kilőjem a nehézfegyvert" séma, mert a taktikai mozgástér ebben a nézetben, az egy szem „Gyertek ide!" gyors-

»Ez kérlek szépen az RTS nézet. Világos minden, nem?

»Figyeltél volna ahelyett, hogy itt aerobikozol...

»HOLY COW...«

A játék furcsaságai közé feljegyezhetjük, hogy noha a Raven Squad a történet szerint 2011-ben masírozik be az Amazonas fái közé, a dialógok hangulatában mégis az 1980-as évek klasszikus akciófilmjeit kívánta visszaidézni a fejlesztőcsapat. Itt megálltam kicsit a fejlődésben, és elgondolkodtam, hogy hol és mikor jelent ez meg a játékban, mert én nem találkoztam ilyesmivel. Mondjuk Chuck Norris stílusa helyett talán például Paladin hiányzó akcentusán, aki ex-SAS, kvázi volt angol kommandósnak mondja magát, lehetett volna fáradozni. Vagy a párbeszédek minőségén javítani, és olyan színészeket választani, akik hitelesen és megfelelő érzelmi töltettel beszélik az angol nyelvet. Egyébként a 3D technológia átadása mellett úgy tűnik a Digital Reality közreműködött a zenei résznél is, pontosabban az ő stúdiójukban került felvételre, de ettől még itt se számítson senki egetverő minőségre.

billentyűre korlátozódik, pedig egy „Menj, ahová a célkereszt mutat", vagy a „Lődd ki, te szerencsétlen" ukáz napjainkban már általában szerves része a hasonló produkcióknak.

RTS EGY FPS-BEN, ERRE VARRJÁL GOMBOT. VAGY INKÁBB MÉGSE...

A játék ott kanyarodik el a megszokott sablonoktól, amikor a műholdas kommunikáció ikonja aktív lesz, márpedig ez bizony a történet 90%-ban aktív. Juareznek ugyan vannak zavaró-berendezései, de egyik kevésbé lelkes beosztottja, Xian hozzáfér a teljes kommunikációs apparátushoz, és a szövetségesünk lesz az előbb a menekülést, majd később a polgárháborús szituáció megoldását célzó hadműveletben. A polgárháborús szálhoz röviden anynyit, hogy Juarez ősi maya romok után kutatott a dzsungelben (Xian, a régészlány is így került a képbe), majd amikor rájuk bukkant, a műkincseket fegyverekre cserélte, és beintett a kormánynak. De térjünk vissza a műholdakhoz, ugyanis az FPS és RTS közti váltás ezekre az eszközökre épül, és bármikor egyetlen gombnyomással vajsimán átúszik a produkció a felülnézeti képre. Mivel a műholdak látószöge fix, ezért a kamerát csak a forgatni és a zoomolni lehet, szögben állítani nem. A stratégiát reprezentáló felületen a két háromfős csapatot az egérrel tudjuk tologatni, miközben a szatellitkép pontosan megmutatja a pályán fellelhető összes ellenség pozícióját. Fedezékrendszer is van, ha egy ládához vagy kidőlt fatörzshöz közelítjük a kurzort, akkor három kis karika jelzi, hogy itt védett pozícióban lehet az osztagunk, szóval cselekedjünk ekképp. A funkcióbillentyűkre (F1-F3) mindkét csapat „skilljei" rá vannak hangolva, tehát egy ellenséges géppuskafészeknél elég pl. F2-t nyomni, és a kurzor helyére OSO már dobja is a gránátot. Tulajdonképpen sok ragoznivaló nincs a taktikai felállásban, faék színvonalú egyszerűsége már-már szerethető. Fedezéktől fedezékig küldözgeted a fiúkat, látod, ahogy rohannak a fák között, továbbá nehézfegyvereknél füstöt dobatsz a sárga csapattal, esetleg kisebb bekerítő manővereket hajtatsz végre, vagy visszavonulsz, ha gránát csapódik a formációkba – legalábbis így működne elvileg. De a pályatervezéssel ennek a hangulati csökevénynek is kitiporták a belét, mert a lineális, labirintusjátékot idéző szeleteken minden mindegy alapon egyik eü-csomagtól a másikig kattintgatunk, és jó néhányszor csak nézzük, ahogy egy árva kidőlt fán, vagy a szügyig érő faládákon elvérzik az elit mozgáskultúrája, meg egy szaftosabb hátbatámadás lehetősége.

»Tudjuk, tudjuk. Hátbalőni senkit sem szép. De még mindig jobb, mint a cheat.

B MINT BRAZÍLIA, ÉS BORZALMAS...

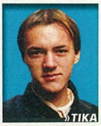
A Digital Realitytől licencelt 3D-s motor köszönőviszonyban sincs az FPS-ekkel, a stratégia-felület még elmegy, de az egyes szám első személyű nézőszög borzalom. Ez a technológia egyszerűen elavult, lépésről lépésre beleköthetnénk mindenbe, de hagyjuk, mert közeledik a lap alja. Vannak ennél durvább dolgok is, például Thor-t valószínűleg Shrek inspirálta, üvöltve röhögtem, amikor először szembefordult a kamerával. A lövéseknek nincs nyoma, ilyet se láttunk még szerintem. Ha beleküldesz fél kiló ólmot egy autóba, az minden átmenet nélkül megy át szalonállapotból felrobbant státuszba. A fessnek mondható helikopterekből, járművekből (nehogy már valami pozitívumot találjak) naná, hogy úgy teleportálnak ki az emberek. Átgyalogolhatunk teherautón, láthatunk felszívódó hullákat és fegyvereket, az utóbbiból következtethető ki, hogy a fegyverfelvétel fel sem merült a gárdában, a hullák pedig előszeretettel olvadnak össze környezeti elemekkel, és mutatnak be tízpontos, lehetetlen pozíciókat, hogy csak aztán tűnjenek el. Ami a hangokat illeti, ebből nincs lokalizált verzió, így angolul beszélnek a karakterek, bár külföldi fórumok is egybehangzóan állítják, hogy rosszul, de minket, tegyük fel, ez nem érdekel. Az már inkább, hogy a három-négy óra tiszta játékidő, a lineáris sztori és a nem túl acélos átvezető részek mellé vajh milyen megfontolásból kerülhetett kooperatív multiplayer. Bizisten nem tudom, mert így a taktikai térkép elásható, hisz egy-egy szakaszt kap mindkét játékos, és ugye aki a sablonos AI-től – lásd libasorban érkező támadóhullámok – nem kap gyomorfekélyt, az vélhetően nem közösségben szeretné reklámozni, hogy szert tett erre a rettenetre.«

»Ezek a srácok nagyon szeretnének megtalálni valamit...

GRAFIKA»	»30%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1359

»Gondolom a pénz is hiányzott az RTS és az FPS egybegyúrása mögül, de a kivitelezés, a lineáris pályák és az 1 fegyver/kopf koncepció, no meg az AI is rendesen belerúgott a produkcióba...


»TIKA

PRO »A taktikai nézet minijáték kategóriában esetleg még versenyben is lehetne...

KONTRA »Nem szép, nem okos, de szerencsére rövid, és nem osztódással szaporodik

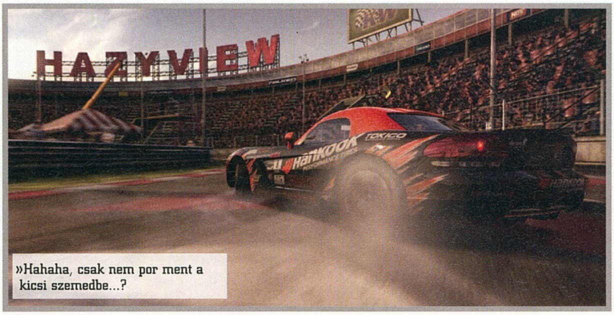
GÉPIGÉNY» PIV 3GHz, 512MB RAM, ATI 9500 vagy GEF 6xxx, 2,1 GB HDD

»30%«

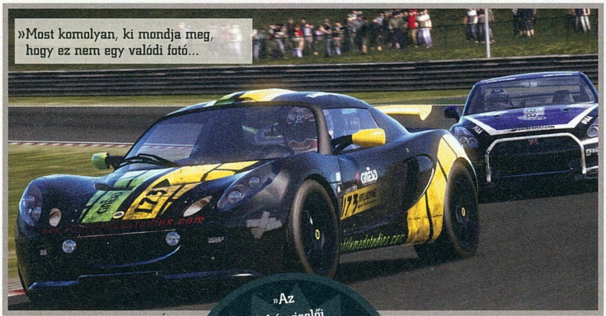
Valahogy így kell újraéleszteni egy félholt szériát. Az EA nem is eggyel, hanem legalább kettővel magasabb sebességi fokozatba kapcsolt a tizenöt esztendeje indult sorozata legújabb darabjával. A Shift azt nyújtja, amit oly régóta várunk: elképesztő látványt és izgalmas, szórakoztató vezetési élményt.

írta» MO

Végre valahára az EA számára is nyilvánvalóvá vált a 2007-ben a kritikusok és a sorozat rajongói által egyaránt az NFS széria mélypontjának titulált ProStreet bukását és a tavalyi Undercover hűvös fogadtatását követően, hogy tennie kell valamit egyik legnagyobb címével. A stúdió két opció között őrlődött: vagy végleg leáll a szép emlékű sorozat gyártásával, vagy gyökeresen szakít az eddigi koncepcióval, ami valahogy úgy hangozhatott, hogy mindegy, hogy milyen minőségben, de évente kerüljön új rész a boltok polcaira a szériából. Nem meglepő, hogy az utóbbi időben bizony ott is ragadtak a lemezek azokon a polcokon porfogónak, mivel rengetegen elpártoltak a sorozattól. Nos, szerencsénkre a dilemmát félretéve a kiadó a reform mellett tette le a voksát, és ha már így döntött, akkor bizony komolyan is vette az NFS franchise rebootolását. A 2009-es év elején a stúdió nagy dérrel-dúrral bejelentette, hogy teljesen újraértelmezi a szériát, és nem kevesebb, mint három epizóddal rukkol elő idén, hogy az autóversenyzős játékok szerelmeseinek minden igényét kielégítse. Hogy ne kelljen egy játékon belül sem az arcade vagy a szimulátor játékmenet között választani, az EA-nél salamoni döntést hozva célcsoportok szerint jelölték ki a fejlesztési irányokat. Az EA Montreal kapta az egyelőre Need for Speed: Nitro munkacímen futó (és novemberi megjelenésre tervezett) játék megalkotásának feladatát, ami az úgynevezett casual vezetőknek készül: totális árkád játékmenet, pergő versenyek, könnyű kezelhetőség, látványos képi világgal vegyítve. Igaz, csupán a Nintendo DS és a Wii tulajdonosok merülhetnek majd el a Nitro világában, hiszen más platformra nem jelenik meg. A Black Box és az EA Singapore kooperációjában készülő Need for Speed: World Online címéhez hűen a világhálón való versenyzésre koncentrál, ráadásul ingyenesen lesz elérhető (majd meglátjuk, mivel „fizetünk" ezért). Üröm az örömben, hogy elsőként az ázsiai piacon kell bizonyítania, és csak ottani sikerének függvényében van esély arra, hogy nyugaton is megjelenjen. Mindezek ellenére a legnagyobb érdeklődés és figyelem a Need for Speed: Shiftet kíséri, ami az EA előzetes ígéretei szerint a realizmust szem előtt tartva és a valódi versenyek hangulatát idézve a szimulátor stílusú játékok kedvelőit fogja elvarázsolni. Noha effajta ígéreteket hallottunk már az NFS kapcsán az utóbbi években, de azért mindenki kíváncsian várta, hogy sikerül-e végre a sorozatnak kitörnie a rátelepedett középszerűségből.



»Hahaha, csak nem por ment a kicsi szemedbe...?



»Most komolyan, ki mondja meg, hogy ez nem egy valódi fotó...

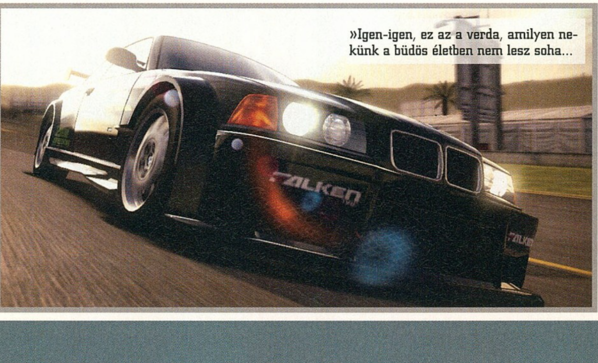
SZIMULÁTOR VAGY SEM?

Az előzetesen napvilágot látott információk ellenére is kissé kétkedve indítottam útjára karrieremet a Shiftben, de hamar kiderült, semmi alapja nem volt gyanakvásomnak. Ugyanis annak ellenére, hogy a zárt körpályás versenyzés ötlete nem mondható éppen eredetinek (lásd ProStreet), és hogy a menü, az autók és a pályák egyaránt a jól ismert NFS dizájnban pompáznak, a Shift nem egy ötlettelen rókabőr lenyúzása az eddig részekről. Pontosan az van meg benne, ami az utóbbi időben hibádzott a sorozatgyártott NFS-klónokban: ezúttal minden apró elem, minden egyes alkatrész a helyére került, semmi sem „lötyög", vagy kidolgozatlan. A Shift egy minden részletében jól átgondolt, pazarul összerakott darab, melybe még néhány apró, ám annál ötletesebb újítás is elfért. Úgy tűnik, hogy az EA a lehető legjobb döntést hozta meg, mikor az autóversenyzős játékok, főként szimulátorok területén komoly pedigrével (pl. GTR 2, GT Legends) bíró Slightly Mad Studios fejlesztőire bízta a munka dandárját. A fiúk pedig friss vért, pardon, benzint pumpáltak a hanyatló sorozat motorjába. Kezdésnek rögvest egy BMW M3 volánja mögött találjuk magunkat, amivel egy tesztkört kell robognunk a kiadott pályán. Ennek során a gép felméri a vezetési képességeinket, és ehhez mérten előzékenyen javasol egy kezdeti beállítási opciót, amit ha akarunk, elfogadunk, de akár változtathatunk is rajta tetszés szerint. Már itt szembetűnő a beállítási lehetőségek sokszínűsége és összetettsége.

»Az EA képviselői 2009. június 10-én hivatalosan is bejelentették, hogy a Burnout sorozatért felelős Criterion Games készíti a Need for Speed széria 2010-ben esedékes újabb epizódját.«

Alapvetően három alap nehézségi szint közül választhatunk (Easy, Medium, Hard), de az ezeken belül található összes beállítási opciót egyenként testre szabhatjuk a manuális váltótól egészen a kanyarokban automatikusan bekapcsoló fékezőrendszerig. Természetesen ha ez nem volna elegendő a finomhangoláshoz, akkor az Adjus options menüpontban további tizenkét kategóriában (kormány holtjátéka, fékek érzékenysége stb.) állíthatjuk be százalékos csúszkák segítségével a számunkra tökéletes konfigurációt. Azért azt nem árt megjegyezni, hogy a Shiftben igenis számítanak ezek a beállítások, mivel még a legkönnyebb fokozaton sem elegendő csupán a gázt felengedni a kanyarok bevételéhez, és még csak véletlenül sem fogjuk fékezés nélkül teljesíteni a versenyeket. A legjobb esetben a kerékvetőről kell majd visszakapaszkodnunk súlyos másodperceket veszítve, ám sokkal rosszabb is történhet, például ha egy süppedős homokágyból kell kikászálódnunk, vagy valamilyen tereptárggyal ütközünk.

Mindent egybevetve azért a Shiftet mégsem nevezném vérbeli szimulátornak, hiszen egyfelől pár kattintással akár árkád jellegűvé is butítható az irányítása, másfelől pedig az autók még mindig nem teljesen a valóságnak megfelelően viselkednek az úton, nagy ritkán a szappantartó-effektus is fel-felbukkan, a fizika törvényei pedig néha bizony meghazudtolódnak a versenyek során. A ki-be kapcsolható törési modell a ProStreet óta hatalmasat fejlődött, de csupán a látvány szintjén tökéletes: valamennyire hatással



»Igen-igen, ez az a verda, amilyen nekünk a büdös életben nem lesz soha...

»FEJLŐDNI, FEJLŐDNI«

A Shift egyik legnagyobb erőssége az összetett játékmenet, hiszen nem csupán a versenyek megnyerésével és a pénzdíjak halmozásával juthatunk előre a játékban...

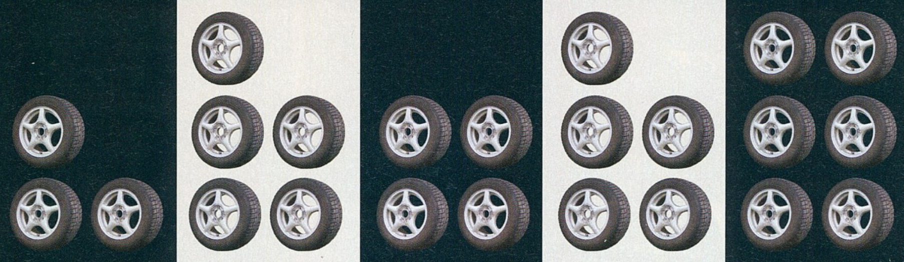
PRECÍZIÓ ÉS AGRESSZIÓ: A vezetési stílusunk és az egyes futamokon bemutatott manővereink után precíziós, illetőleg agressziópontokat kapunk, amik tulajdonképpen a fejlődésünk alapját jelentik a játékban. A technikás vezetésért, a hibátlan sebességváltásokért, a tiszta előzésekért vagy éppen az ideális íven való haladásért precíziós pontokkal gazdagodhatunk, míg az ellenfelek kiperdítéséért, az előzni próbáló ellenfél blokkolásáért, a szélárnyékból való kitörésért pedig agressziópontok járnak. Mindkét kategóriában 7-7 pályán végrehajtott mutatvánnyal növelhetjük a pontszámunkat, amik a verseny végén profil pontokként összeadódnak, így növelik a vezetési ügyességünk szintjét, illetőleg meghatározzák a vezetési stílusunkat, ami ennek megfelelően vagy precíz, vagy éppenhogy agresszív lesz. Utóbbi azért fontos, mert a pályán lévő ellenfeleink e szerint viszonyulnak majd hozzánk: ha például kíméletlen, durva pilóta hírében állunk, akkor a nyúlszívű vetélytársak szépen lehúzódnak majd az utunkból, ellenben a hasonló vérmérsékletűekkel komoly csatákra számíthatunk. A versenyen produkált pontok segítségével továbbá a futamon elérhető csillagok (lásd lejjebb) egy részét is megszerezhetjük.

VEZETÉSI SZINT: A versenyeken szerzett profil pontokkal növelhetjük a vezetési ügyességünk szintjét, amit az 1-esről indulva egészen az 50-esig turbózhatunk fel. Csak bizonyos számú pont elérése után léphetünk a következő szintre, aminek jutalmai között például hatalmas szponzori pénzek, matricák, autók, alkatrészek és meghívásos versenyek rejlenek. És persze a szintlépést követően kapunk csak garázsbeállót, vagyis kezdésnek nem vehetünk annyi autót magunknak, amennyit szeretnénk, előbb ki kell érdemelni a parkolóhelyet hozzájuk.

CSILLAGOK: Minden egyes futamon meghatározott számú csillagot gyűjthetünk be, melyek elengedhetetlenek a kezdés során még lakat alatt lévő versenyek, pályák kinyitásához. A versenyt kiválasztva rögvest láthatjuk, hogy az adott pályán hány csillaggal lehetünk gazdagabbak. A csillagok nagy részét a dobogós helyezésekkel gyűjthetjük be, a fennmaradókat pedig az aszfaltcsíkon mutatott teljesítményünkkel, vagyis a precíz és az agresszív manőverek után járó pontjaink segítségével. A legtöbb esetben első nekifutásra bizony ritkán sikerül az összes csillag megszerzése az egyes pályákon, főként, ha nem amatőr fokozaton játszunk. Ám aggodalomra semmi ok, hiszen bármikor visszatérhetünk az ilyen szempontból „félbehagyott" versenyekhez, és ugyan a futamon a már egyszer begyűjtött csillagokat újra nem kapjuk meg, de az elszalasztottakért ismételten versenybe szállhatunk.

»VEZETÉSI ÉLMÉNY-INDEX«

A Shift igazán változatos és izgalmas versenyzési módokat kínál, hiszen a Quick race menüpontban a sima Race mellett található még 2 versenytípus, és a karrier módban további 3 újabb formában mérhetjük le vezetői képességeinket. Értelemszerűen minél több gumiabroncs található egy módnál, annál élvezetesebb a játék.



Drift
Quickplay/Karrier

A gyakorlott NFS versenyzők számára már ismerős lehet a drift. A feladat, hogy az adott pálya íveit, kanyarjait a kocsink csúsztatásával, faroltatásával tegyük meg. Minél folyamatosabb, hosszabb ideig tartó csúszásokkal jutunk el a célba, annál több drift pontot gyűjthetünk.

Time Attack
Quickplay/Karrier

A Time Attack tulajdonképpen egy Forma-1-es időmérő edzésnek felel meg: adott idő alatt nekünk kell a leggyorsabb kört megtenni a pályán az ellenfeleink közül. Természetesen a többiek, miközben saját gyorskörüket futják, igyekeznek majd feltartani bennünket.

Hot Lap
Csak karrier módban

Ezzel a versenytípussal a meghívásos futamok során találkozhatunk. Egyedül vágunk neki a futamnak, ahol négy kör áll rendelkezésünkre, hogy megdöntsük a pályacsúcsot. Igazán idegesítő tud lenni – de legalább nem olyan lejárt lemez, mint a Drift versenyek.

Eliminator
Csak karrier módban

Szintén a meghívásos futamok részét képezi ez a játékmód. Az esetek többségében egy rövid körpályán zajló verseny során minden körben az utolsó pozícióban lévő versenyző kiesik, a legvégén pedig természetesen csak egy maradhat...

Driver Duel
Csak karrier módban

Ezek a többfordulós versenyek jelentik a legkeményebb kihívást. A Driver Duel egy az egy elleni küzdelmet takar. A verseny során az egyik pilóta hátrányból indulva igyekszik hamarabb célba érni, hogy azután a következő fordulóban megforduljanak a szerepek, és az üldözőből üldözött legyen.

van az autó teljesítményére (pl. egy nagyobb koccanás után elkezd balra húzni a kormány, nehezebb az úton tartani a gépet), de működésképtelenre például nem sikerült zúzni egyik kocsit sem. A Gran Turismo vagy a Forza szériák mellett felesleges is lett volna a szimuláció tökéletesítésére ráfeküdni, és ezzel a fejlesztők tökéletesen tisztában voltak. Éppen ezért sokkal inkább egy élvezetes és kihívásokkal teli, és a valósághoz csak ehhez mérten ragaszkodó autóverseny megalkotását tűzték ki célul maguk elé, ami azonban mégis képes visszaadni egy éles autóverseny hangulatát. Mert ugyan lehet, hogy a többszáz lóerős járgányok nem teljesen úgy viselkednek alattunk, ahogyan valójában kellene, ám az kétségtelen, hogy kitűnően sikerült modellezniük a fejlesztőknek, hogy milyen hatások érik a versenyzőket egy-egy futam alatt. Ennek az egyik legfőbb letéteményese az úgynevezett Dynamic Crash Effect, amely elnevezés mögött a Shift egyik legjobb újítása rejlik. Ütközésnél a kamera a rá ható erőknek megfelelően rázkódik, a színek kifakulnak, a kép elhomályosodik, és néha másodpercekig csak heves szívdobogás és zihálás visszhangzik a hangfalakból, amíg visszanyerjük az uralmat az érzékeink és az autónk irányítása felett. Az effekt nemcsak a balesteknél működik, a kanyarok bevételekor, gyorsításnál, fékezésnél egyaránt érzékelhetjük a kamera billegéséből az iszonyatos ellenerőket. A vizuális és hangeffektusok ezen keveréke elképesztő vezetési hangulatot teremt, amit az új motion blur, vagyis a nagy sebességénél elmosódó környezet (ha igazán odalépünk, akkor a műszerfalat sem látjuk egy idő után, csak az előttünk húzódó betoncsíkot) csak tovább erősít. Ezek a megoldások nem véletlenül az eszméletlenül gyönyörű belső kamera nézetes versenyzés során jutnak érvényre igazán, ám az ezt a nézetet kevésbé kedvelőknek sem kell szomorkodniuk, hiszen teljesen átformálták ezt a kameraopciót. Az eddig megszokottakhoz képest a belső nézet nagyon is alkalmas a versenyzésre, egyáltalában nem nehéz a tájékozódás és a távolságok felmérése benne, mert ehhez visszapillantó tükrök hada áll a rendelkezésünkre, továbbá bármilyen irányban kinézhetünk az autóból. A sofőr keze tökéletes szinkronban van az irányítással, sőt, még a kuplungoló, gázra, fékre taposó lábmunkát is megszemlélhetjük, már ha van rá időnk az eszeveszett száguldás közben. Az autók belső terét lehengerlő műgonddal tervezték meg. Az utolsó szegecsig mindent a helyén találunk, a csodaszép gyári műszerfalakon pedig a különböző mérőórák is a valós értékeket mutatják, legyen szó akár a sebességről, a fordulatszámról, vagy netán

»Ha el tudod olvasni ezt a feliratot, akkor még mindig én vagyok a gyorsabb...

»SLIGHTLY MAD STUDIOS KONTRA SIMBIN«

A hírek szerint a GTR szériát is jegyző svéd SimBin stúdió jogi lépések megtételét fontolgatja az NFS Shift fejlesztőcsapatával szemben. A SimBin képviselője, Magnus Ling azt kifogásolja, hogy az EA és a Slightly Mad Studios (előző inkarnációjában Blimey! Games Limited) félrevezető módon reklámozza az NFS széria legújabb darabját: a sajtóanyagokban azt a látszatot keltik, mintha a nagy sikerű GT Legends és a GTR 2 is a Slightly Mad keze munkáját dicsérné, holott ezek a játékok egyértelműen a SimBin istállójából gördültek rajtrácsra. Továbbá az is szúrja a derék skandinávok szemét, hogy a Shift nagyon hasonló szimulációval készült, mint az ő eddigi programjaik. A Slightly Mad Studios feje, az egykori SimBin alapító, Ian Bell abszurdnak nevezte a felvetést, lévén a fejlesztőcsapatukból több mint 25 programozó vett részt anno a GT Legends fejlesztésében (akiket a stáblistán fel is tüntettek, igaz még mint a Blimey! munkatársait), ahogyan a GTR 2-t megalkotó team nagy része is jelen pillanatban a Slightly Mad alkalmazásában áll. Vagyis szerinte a sajtóanyagokban jogosan szerepelnek referenciaként az említett programok.

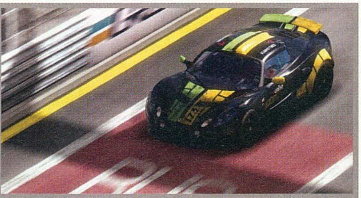
az olajnyomásról. A grafika természetesen nemcsak a belső nézetben, hanem úgy általában is lélegzetelállító. Az árnyékok és a fényhatások csodálatosak, minden hihetetlenül éles és részletes az aszfaltra égetett gumicsíkoktól kezdve az új füsteffekten át egészen az autók kidolgozottságáig, vagy a mellettünk elsuhanó, változatos tájig. Valódi élmény a szemnek ez a látvány.

VEGYTISZTA AUTÓVERSENY

Miután levezettük a tesztkört, beállítottuk a nekünk leginkább megfelelő nehézségi szintet, és elhagytuk az állunkat a látványtól, rögvest egy éles körverseny kellős közepén találjuk magunkat. Ezen nem árt minél jobb eredménnyel végezni, hiszen az itt nyert pénzösszegen vásárolhatjuk meg az első autónkat, amivel nekivághatunk a tényleges karriermódnak. Egyébként a játéknak nincs sztorivonala, minden a vegytiszta versenyzésről szól, a legfőbb cél pedig az NFS World Tourban való indulás, ahol a világ legjobb pilótái mérik össze a tudásukat. Ehhez természetesen rengeteg változatos kihívást jelentő versenyen kell keresztülverekednünk magunkat, és annak ellenére, hogy jó pár napunkba fog telni, mire az elitligában rajtrácsra állhatunk, egy pillanatra sem válik unalmassá a versenyzés. Erre tizennyolc autópálya (illetőleg azok variációi, számos valós és fiktív futammal), közel hetven minden ízében licenszelt versenyautó (köztük olyan csodákkal, mint a Pagani Zonda R, a Maserati MC12 GT1 vagy a Koenigsegg CCX), töménytelen mennyiségű achievement szerű minikihívás (úgynevezett Major és Minor Badgetek), illetőleg a küldetésrendszer és a fejlesztési lehetőségek összetettsége jelentik a garanciát. De nemcsak mi, hanem az ellenfeleink is fejlődnek a játék során, sőt a versenyzési stílusunkra is ráéreznek egy idő után, és annak megfelelően választanak taktikát ellenünk a futamokon, így folyamatosan hatalmas csatákra számíthatunk az MI-val. A nehézségi fokozat állításával az ellenfelek keménysége is változtatható, ám a játék vége felé már igen-igen jól vezetnek a pilóták a nehézségi szinttől függetlenül. Örvendetes, hogy próbálták őket emberivé tenni, mert bizony ők is hibáznak egy-egy nehezebb kanyarban, és nem mindegyikük vállalja például az ütközés kockázatát, így nem lehetetlen küldetés előttük végezni a futamokon.

Szerencsére nem kell minden versenyen az első helyen végeznünk, hiszen a dobogós helyezésekért is kapunk a vezetési szintünket fejlesztő profilpontokat, az egyre magasabb osztályú versenypályák kinyitásához szükséges csillagokat, illetőleg autók vásárlására és tuningolására fordítható pénzösszegeket. Amelyik pálya nem fekszik, azt egyszerűen hagyjuk ki, bármikor visszatérhetünk rá a későbbiekben, csakúgy, mint a vezetési szintlépésért kapott meghívásos futamokra is, amiken hatalmas pénzdíjakért csúcsjárgányok kormánya mögé pattanhatunk be pár kör erejéig. Az NFS szériából kihagyhatatlan az autók tuningolási opciója. A verdák fejlesztése ezúttal két részből áll: egyfelől az új és jobb minőségű alkatrészek beszerzeléséből, másfelől ezek finomhangolásából. Az utóbbinál jól jöhet a gyorstuning lehetőség: ha valaki nem ért ilyen mélységig az autókhoz, vagy csak nincs kedve ezzel vacakolni, akkor négy csúszka segítségével gyorsan és pofonegyszerűen beállíthatja a kocsijának tulajdonságait. Ezek a módosítások jelentősen befolyásolják az amúgy is igen különböző fizikával megáldott gépek teljesítményét. Például egy Dodge Viperrel még könnyített vezetési feltételek mellett is emberes meló jól teljesíteni egy versenyt, mert minden kanyarban csúszik, pörög, forog a benne dübörgő több száz lóerő és a hátsókerék meghajtás hatására. Az autóépítéssel egyébként érdemes gyakran foglalatoskodni, mert nagyobb győzelmi eséllyel vághatunk majd neki a futamoknak, illetve a vételár többszöröséért passzolhatjuk tovább a már megunt, vagy magasabb kategóriában használhatatlan gépeinket.

A NFS: Shift megtalálta az arany középutat az árkád és a szimulátorprogramok között: kicsit talán felületesebb, mint egy komoly szimulátor, ám mégis kivételesen hangulatos vezetési élményt és kőkemény kihívás nyújt az autóversenyek rajongóinak. A váltás tökéletes volt az EA részéről, és ezzel a széria ismételten elfoglalhatja megérdemelt helyét a legjobb mainstream autóversenyek között.«



»Olyan gyorsan megyünk, hogy egy pillanat átszeljük a Grand Kanyont...

GRAFIKA» »99%
HANG ÉS ZENE» »90%
JÁTÉKÉLMÉNY» »90%

www.pcguru.hu/1556

»Új korszak kezdődött a Shifttel a franchise életében: kétségkívül az utóbbi évek legjobb NFS része. Izgatottan várjuk a további három megjelenést.

»MO

PRO »Gyönyörű grafika, hangulatos, változatos, szórakoztató játékmenet, nagyfokú testreszabhatóság.

KONTRA »Az autók viselkedése nem mindig felel meg tökéletesen a valóságnak. De ez csak szőrszálhasogatás.

GÉPIGÉNY» CoreDuo 1.6 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 6 GB HDD

»90%«

»fejlesztő: TimeGate Studios»kiadó: South Peak »web: www.joinsection8.com

Arccal a harcmezőbe!

A zseniális Kohen című RTS készítőbrigádja, ami később jó pár F.E.A.R. küldetéslemezt is fabrikáltak, egy új, saját állítása szerint hihetetlenül innovatív, főképp a többjátékos opcióra koncentráló lövöldözős címet dobott a piacra. Lássuk, mi igaz ebből.

írta» NIGHTBAGOLY

»A nap még fel sem kelt, de mi már fékevesztetten lövöldözünk...

Többjátékos opcióra koncentráló FPS játékot kiadni a mai piacra minimum önbizalom-túltengést jelent. A TimeGate stúdió azonban úgy döntött, ők is megpróbálja kihasítani a saját szeletét ebből a már amúgy is agyonvagdosott tortából, azonban ahelyett, hogy egy bizonyos dologra fókuszált volna, inkább kapunk mindenből egy picit. A koktél jópofa, bár az, hogy a bejelentés után totális csend volt a szoftver körül, nem tett jót a PC-s közösségnek, no de ne siessünk ennyire előre.

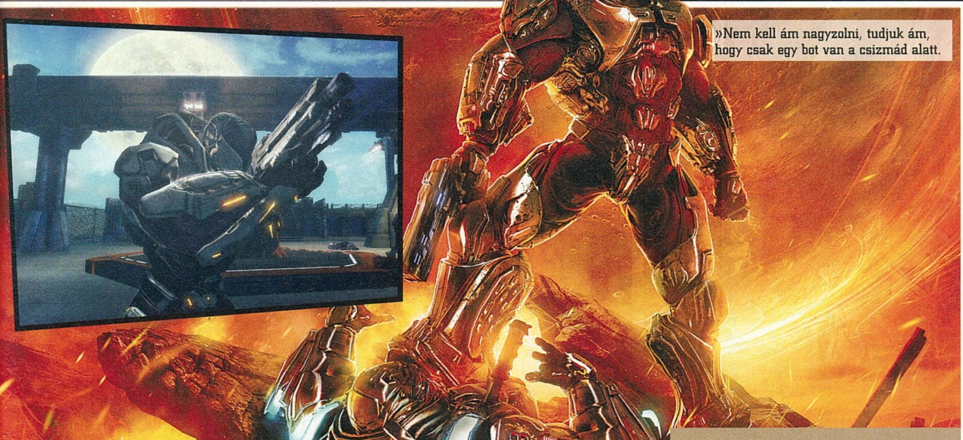
TECHNIKAÓRA

Bárki, aki öt percnél több időt tölt el a Section 8-tel, azonnal rá fog jönni, hogy a játékot elsősorban konzolra, és csak másodsorban fejlesztették PC-re. A szoftver grafikai meghajtásáért az Unreal 3 motor felelős, a TimeGate, akárcsak a többiek, a saját szájízére próbálta faragni a motort, azonban tette mindezt úgy, hogy nem határozott meg semmilyen dizájnbeli csapásvonalat, a végeredmény pedig... hát, finoman szólva is vegyes lett. A pályák kissé szűkek a konkurenciához képest, ráadásul borzasztóan egysíkúak, hangulattalanok, mintha az elemeket csak úgy tessék-lássék módra dobálgatták volna rájuk. Ezzel ellentétben a mozgások, a rongybabafizikával kombinált halálanimációk, és az effektusok vérprofira sikerültek – elmondhatjuk tehát, hogy akárcsak a legtöbb mai alkotásnál, a Section 8-nél is megtalálhatók a generációnak megfelelő, és sajnos a jelentősen az alatt teljesítő részek is. Ha a grafika megelégszik a középszerrel, az nem feltétlenül probléma – hangsúlyos, epikus zenei témával, mélyen dörgő és fejet leszakító hangeffektekkel, illetve kellően a háttérbe szorított, ám az élményhez hozzáadó kiegészítő zörejekkel még lehet emlékezeteset alkotni. Igen, a helyzet az, hogy mindezt meg lehet tenni, a Section 8 brigádja azonban nem vette a fáradtságot erre az apróságra – így a felemás vizualitást egy borzasztóan összecsapott hanganyag kíséri, amely bár nem vesz el a csak helyenként érzékelhető hangulatból, de bizony hozzá sem ad. Ez főképp annak tükrében vérlázító, hogy a zenei részt az a Jason Graves írta, aki többek között a Dead Space hátborzongató taktusaiért zsebelt be egy rakás díjat.

TÖBBJÁTÉKOS MÓKA SZOLID KAMPÁNNYAL KIADÓ

A program igazi erőssége az, hogy lehetőségünk van testre szabni a karakterünket – bár kevés a fegyver, a kiegészítő kütyükkel, valamint az egyéb beszerezhető extrákkal az eddig megszokott fix kasztok helyett gyakorlatilag újakat alkothatunk. Az a típusú játékos vagy, aki szeret egyből a csata sűrűjébe ugrani? Vegyél a hátadra egy jetpacket,

Bár sokan maximum a középszerű FEAR küldetéslemezek kapcsán ismerhetik a TimeGate Studiost, fontos megemlíteni, hogy a texasi, 1998-ban alapított vállalat első játéka a Kohan címet viselő valós idejű stratégia volt, amely több év játéka díjat is bezsebelt!



»Nem kell ám nagyzolni, tudjuk ám, hogy csak egy bot van a csizmád alatt.

a kezedbe valami rövid távon halálos fegyvert, és már kész is a dolog! Vagy inkább sunnyognál, és legszívesebben csak messziről látnál ellenfelet, mondjuk olyat, aki menekül előled? Egy kis álca, egy mesterlövészfegyver, és már mehet is! De a legnagyobb móka az, amikor az ember elkezdi keverni ezeket a dolgokat, és az igazi erény, hogy a játék még így is meglepően kiegyensúlyozott marad. A kampány során – akárcsak multiban – amúgy Enemy Territory módra menet közben kialakuló, illetve megváltozó küldetéseket oldhatunk meg, mindehhez pedig úgynevezett rekvizíciós pontokból rendelhetünk magunknak segítséget, többek közt járművek, utántöltő állomások, valamint ilyen-olyan ütegek képében. Ezeknek a pontoknak a megszerzésére lehetőségünk van afféle mellékküldetések képében, amelyek még tovább erősítik a missziók változatosságát, hiszen a konvojvédelem, a hídfoglalás – illetve annak megtartása –, valamint bizonyos ellenfelek likvidálása nagyszerű móka, már ha felkészültünk arra, hogy mindehhez botokat kell mészárolnunk, illetve botok oldalán kell harcba vonulnunk. Sarkalatos pont ilyenkor a mesterséges intelligencia, amelyre érezhetően több figyelmet fordítottak, mint a legtöbb hasonszőrű programban, de ez sajnos még mindig nem elég – gyakran előfordul, hogy bajtársaink logikátlanul cselekszenek, vagy az ellenfeleink egyetlen egy pont védelmére készülnek fel, holott más objektívák alapján győzhetjük le őket. No de hagyjuk a kampányt, hiszen aki befizet a Section 8-re, az minden bizonnyal zömmel a többjátékos ütközetekért teszi. A fejlesztők egy huszárvágással kiiktatták a klasszikus újjáéledési pontokat, hiszen minden alkalommal a sztratoszférából csapódunk be a harcmezőbe – és ezt tessék szó szerint érteni! Elképesztően hangulatos, ahogy egy pillanatra madártávlatból látjuk a terepet, ráadásul eközben irányíthatjuk is a karakterünket, így a gyakorlottabb játékosok a szó szoros értelmében a csata„sűrűjébe vetődhetnek. Akadnak azonban itt is sarkalatos pontok – az egyik például a még mindig kiforratlannak tűnő Live for Windows rendszer, illetve az, hogy a játékhoz borzasztóan kevés a valódi, hús-vér emberekkel teletömött szerver. Nem volt szerencsém a szerverkreáló képernyőhöz – egy mezei ADSL-lel ez több volna, mint bátorság – de úgy tűnik, mintha minden egyes online csatatéren kötelező módon lenne aktiválva az, hogy a hiányzó játékosokat a szoftver botokra cserélje, így nagyon sokszor gyanútlanul kapcsolódhatunk be olyan összecsapásokba, amelyek kívülről nézve teletömött harcmezőn zajlanak, valójában azonban egy-két élő ember mészárol rajtuk, ráadásul egyazon oldalon, botok ellen. No nem mintha lehetne tömött szerverekről beszélni – a készítők ugyanis nemcsak hogy a grafikához nem nyúltak az Xboxos változathoz képest, de az ott jelenlevő 32 fős limitet is alig emelték, mindösszesen 40-re tolták ki a maximumot, ez pedig még akkor is borzasztóan kevésnek tűnik, ha a pályák zöme azért nem olyan hú de nagy.

»Jótól lopni nem szégyen – a Section 8 pedig gyakorlatilag csak ezt tette. Felfedezhetőek benne többek között az Unreal Tournament, a Tribes, sőt, még a Halo egyes elemei is.«

APOKALIPSZIS MOST

Nagyszerű kis móka lehet ebből a Section 8-ből, jó pár extra tartalom beépítése után. Jelenleg PC-s közösségről nem lehet beszélni, ami azért egy multi játéknál több mint kellemetlen, ráadásul, ha találkozunk is hús-vér emberekkel, azok zöme egy fix séma szerint építi fel a karakterét, hiszen a fegyverek közül talán csak a karabéllyal, no meg a gépfegyverrel lehet konstans sikereket elérni. Hangulata azonban van, ráadásul leírhatatlan élmény több ezer méterről bezuhanni a harcmezőre – reméljük, feléled a Windowsos közösség is pár árcsökkentés, meg javítás után. Kérdés, hogy a TimeGate megél-e addig.«

»Szigorú sisak nélkül egész egyszerűen nincs értelme csatába indulni.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/792

»Minden potenciális vásárlót arra intünk, hogy legyen türelmes – pár javítás, valamint árcsökkentés után a Section 8 egy kiemelkedően szórakoztató darabbá válhat...

»NIGHTBAGOLY

PRO »Időnként mesteri hangulat. Helyenként látványos grafika. Jó pár okos ötlet.

KONTRA »PC-n kevés a szerver és a játékos. Rövid a kampány. Egyensúlyproblémák a fegyverek terén.

GÉPIGÉNY» P4 3 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 6 GB HDD

»70%«

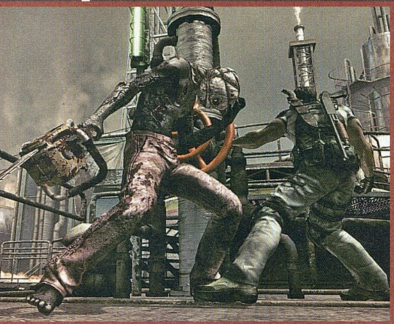
RESIDENT EVIL 5

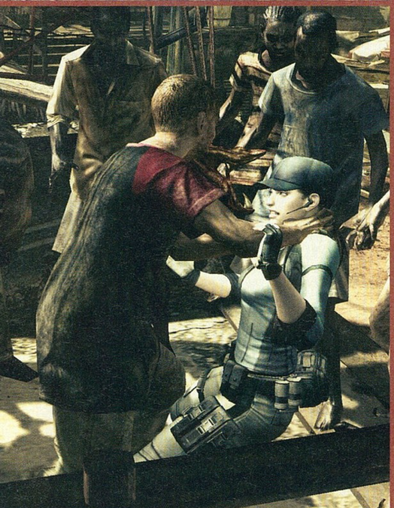
»fejlesztő: Capcom
»kiadó: Capcom
»web: www.residentevil.com

Soha ne nézz vissza!

A Capcom horrorjáték-sorozata nem szorul bemutatásra, hiszen a széria a létező összes latformon meghódította a játékosokat. Az ötödik rész is nagyon kedvező fogadtatásra lelt a konzolosok között, és fél évnyi várakozást követően végre a PC-s verzió is befutott.

írta» CHOCHO





Emlékszem, valamikor a '90-es évek végén történt, hogy egy barátom átrángatott magához, hogy nézzem meg az új „zombis játékát", ami „állati király". Én már akkor is PC-s voltam, így kissé szkeptikus voltam, hisz javában égett bennem a Quake 2 láz, és a beszámolója alapján nem tudtam lelkesedni egy olyan játékért, amiben minden egy rögzített kameranézetből látható, s mely – első hallásra – nem tűnt többnek egy Alone in the Dark koppintásnál. Leültünk az ágyára, kezembe nyomta a PS1 viharvert kontrollerét, és várta a reakciómat. Egy pixeles karaktert kellett tologatnom a folyosón, ahol látszólag nem történt semmi. Már éppen szóltam, hogy „ez dögunalom", amikor egy kutya beugrott a csukott ablakon, gyakorlatilag a frászt hozva rám. Akkorát ugrottam, hogy kis híján az ágy bánta, míg a cimborám csak nevetett. Ez volt az első élményem a Resident Evillel kapcsolatban, és épp elég mély nyomot hagyott bennem ahhoz, hogy megszeressem a japán túlélőhorrorok új generációját. Most, több mint tíz év elteltével a Capcom ismételten a mély vízbe dobta az nextgen konzolok és modern számítógépek tulajdonosait, hogy megtapasztalják, mit is jelent ma ez a prominens cím. Mi, PC-sek, fél évet vártunk a portolásra, ami nem rövid idő. De vajon megérte-e?

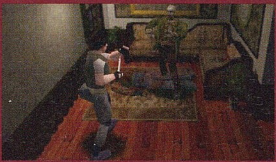
AFRIKÁBAN SENKI SEM HALLJA A SIKOLYODAT

A történetvezetés mindig a sorozat egyik legerősebb oldala volt, és e hagyománynak hála az ötödik rész sztorijába is sok energiát fektettek. Évekkel járunk Racoon City elpusztítása után, és az Umbrella is már csak a múlt egy sötét árnya. A játék főszereplője Chris Redfield, aki miután leszámolt Alexia Ashforddal, a BSAA nevű szervezet ügynöke lett, melynek célja a világon szétszórt, főként az Umbrella által fejlesztett biológiai fegyverek felkutatása és megsemmisítése, nehogy a szörnyetegek a terrorizmus eszközeivé váljanak. A legérintettebbek természetesen az olyan lecsúszott államok, mint az afrikai Kijuju (ami egy kitalált állam), ahol egymást váltják a diktátorok, és ahol a szegénység állandó elégedetlenségbe, gyűlölködésbe csapott át. Christ a BSAA a helyszínre vezényli, hiszen megbízható források szerint az országban még mindig kereskednek az Umbrella termékeivel. Kijujuba érve hősünk egy afrikai partnert kap Sheva Alomar személyében, aki szintén a BSAA-nak dolgozik, és bár nem egy Jill Valentine, egy olyan helyen, ahol utálják az amerikaiakat, minden segítség jól jön. Az érkezés azonban a szokottnál is rázósabb, ugyanis valami megfertőzte a helyieket, akik most eszeveszett őrültek módjára törnek Chris és Sheva életére. Segítség nincs, hőseink leszakadnak az őket támogató BSAA erőktől, és egyedül kell szembenézniük a rájuk leselkedő veszélyekkel. A legijesztőbb azonban, hogy az Umbrella utolsó főszemete, Albert Wesker visszatért, méghozzá olyan emberfeletti képességekkel, melyekkel felvértezve látszólag megállíthatatlan.

A Resident Evil 4 irreális kereskedőjét az 5. részben lecserélték egy egyszerű boltra, ami akkor válik elérhetővé, ha épp betöltünk egy mentett állást. Itt a fegyvereket is fejleszthetjük kicsit, és ha már nincs helyük, el is adhatjuk felszerelésünket.

»HOGY VOLT? (1)«

A Resident Evil ugyan az ötödik résznél tart számozásban, de ennél jóval több zombis kaland látott napvilágot, ember legyen a talpán, aki minden szálat követni tud. Hogy voltunkban két részre szedve vesszük sorba a legfontosabb, az ötödik résszel is kapcsolatban lévő részeket.



Resident Evil

A '96-os PSX-es első részben találkozhattunk először Chrisszel, amikor egykori társával, Jill Valentine-nal egy rejtélyes kastélyba szorult, amit elleptek a vérengző élőhalottak. Az osztaguk – mely a S.T.A.R.S. különleges rendőri egység volt – összes tagja meghalt, kivéve Albert Weskert, aki, mint kiderült, áruló volt, és az Umbrella Corporation nevű megavállalat ügynökeként akarta feltámasztani a kutatások célját, a tyrantnek nevezett tökéletes katonát. A terve meghiúsult, a tyrant meghalt, Chris és Jill pedig elmenekültek. Wesker bosszút esküdött...

Resident Evil 2

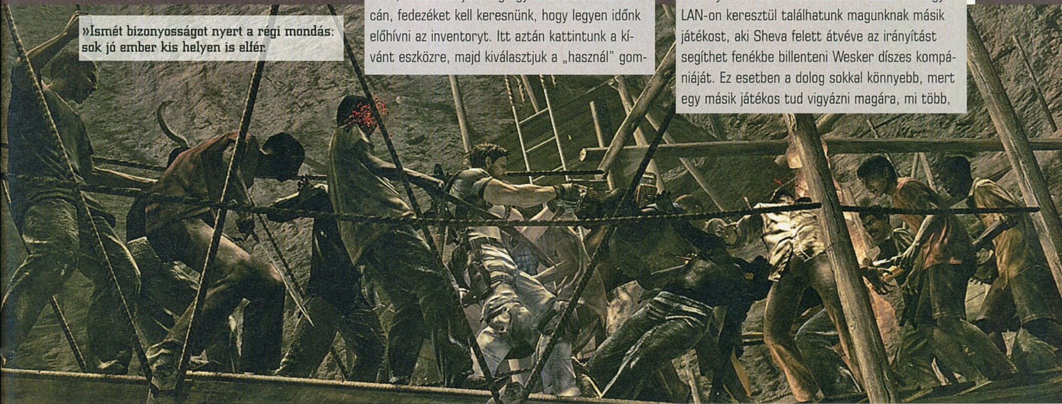
A T-vírus (ez felelős a zombikért, s ez a tyrant-katonák kifejlesztéséhez szükséges anyag is) nem sokkal az első incidens után ellepte a közeli metropolisz, Racoon City utcáit, és a lakosságot éhenkórász szörnyeteggekké változtatta. Ekkor mutatkozott be először Leon S. Kenedy, az ifjonc rendőr, és Claire Redfield, aki elveszett bátyja miatt jött a városba. Leon és Claire is szembe kellett nézzen egy tyranttel, majd a rejtélyes hölgy, Ada Wong állta útjukat, akit egy rejtélyes cég küldött az Umbrella másik fegyvere, a G-vírus felkutatásáért.

Resident Evil 3: Nemezis

Jill Valentine visszatért a zombiktól hemzsegő Racoon Citybe, de kisvártatva meg is bánta tettét, hiszen az Umbrella utolsó szörnyszülötte, a Nemezis névre keresztelt halhatatlan tyrant vette üldözőbe. Jill nagy nehezen megúszta a kalandot, hála Carlos Oliveirának, sőt, közösen még Nemezist is elintézték. Az amerikai kormány azonban megelégelte a Racoon Cityben történő borzalmakat, és atombombát dobott a városra, megölve ezzel az összes zombit. Az Umbrellát felszámolták, és mivel a céget alapító Ashford család holléte ismeretlen volt, a nyomozást lezárták. Persze nem sokáig...

IN MEDIAS RES

A sztori a Resident Evil 5 egyik legerősebb része, ami a jó helyre bevágott és remekül megrendezett videóknak köszönhetően beszippant, és el sem enged a kaland végéig. A szereplők egyénisége nem túl eredeti, de a régi jó klisék megfelelő kombinációjának hála hihető, és ezért a játék egy percre sem válik komolytalanná, vagy nevetséggessé. Ami pedig talán a legjobban értékelendő, az a befejezés, ugyanis hosszú idő után ez az első olyan Resident Evil, ami kielégítő végkifejlettel szolgál. Spoilerezni természetesen nem fogok, így csak annyit fűznék hozzá a dologhoz, hogy itt nagyon nem éri meg elnyomni az átvezetőket, főleg azért, mert némelyiktől még Hollywood is tanulhatna ezt-azt. Természetesen a jó történetvezetés önmagában semmit nem ér, hisz ez nem film, hanem játék, amihez olyan játékmenetre van szükség, ami élvezetesen feltölti a keretnek használt forgatókönyvet. A Resident Evil 5 szerencsére itt is jelesre vizsgázik. Akik játszottak a forradalmi negyedik epizóddal, azok elsőre szinte semmi különbséget nem fognak észrevenni. Most is egy harmadik személyű kamera követi Christ, akárcsak anno Leont, és itt is ugyanúgy meg kell állnunk, ha lőni szeretnénk, ami kissé elavultnak hat az új évezred első évtizedének végén. A hátizsákunkban való kutakodás azonban változott, mert míg régebben mindig ki kellett lépnünk egy olyan ablakba, ahol ekkor megállt a játék, addig most mindent valós időben kell elintéznünk egy lélegzetvételnyi idő nélkül. Ha gyógyulni szeretnénk, nem tehetjük meg egy ellenfelekkel teli utcán, fedezéket kell keresnünk, hogy legyen időnk előhívni az inventoryt. Itt aztán kattintunk a kívánt eszközre, majd kiválasztjuk a „használ" gombot, és szépen megvárjuk, míg Chris kényelmesen elvégzi a néha elég időigényes procedúrát. A dolog nem kicsit frusztráló, főleg, hogy a Resident Evil 5 még a negyedik résznél is több ellenfelet vonultat fel. Kijuju lakossága pedig – mivel nem zombik, hanem az Uroboros nevezetű ősi organizmus mutáns fertőzöttei – okos fegyverekkel tör ránk (a baltától kezdve a géppisztolyon át a lándzsáig minden van), és nincs olyan perc, hogy ne lenne túlerőben, így a játék egyes pontokon kifejezetten nehézzé válik. Egyedüli segítségünk, hogy Sheva ezúttal végigkísér minket a játékon, és mivel ő is egy képzett BSAA ügynök, igazi társként viselkedik. A játék ezen a ponton pedig kettéválik, hisz a fejlesztők teret engedtek a kooperatív mód megszállottjainak, és ez most PC-n is elérhetővé vált. Ilyenkor a Windows Live! rendszeren vagy LAN-on keresztül találhatunk magunknak másik játékost, aki Sheva felett átvéve az irányítást segíthet fenékbe billenteni Wesker díszes kompániáját. Ez esetben a dolog sokkal könnyebb, mert egy másik játékos tud vigyázni magára, mi több,



»Ismét bizonyosságot nyert a régi mondás: sok jó ember kis helyen is elfér.

»HOGY VOLT? (2)«

A Resident Evil ugyan az ötödik résznél tart számozásban, de ennél jóval több zombis kaland látott napvilágot, ember legyen a talpán, aki minden szálat követni tud. Hogy Voltunkban két részre szedve vesszük sorba a legfontosabb, az ötödik résszel is kapcsolatban lévő részeket.

Resident Evil – Code: Veronica

Chris Redfield és húga visszatért a Dreamcastra kiadott Code: Veronicában, mely a harmadik Resident Evillel párhuzamosan játszódik. Claire még Christ keresve Párizsban köt ki, ahol elkapják az Umbrella emberei, és Rockfort szigetre viszik. A lány kiszabadul, és rájön, hogy az Ashford család főhadiszállására került, ahol hemzsegnek a zombik. Christ kiszabadítva szembesülnek a család legszörnyűbb titkaival, megölik az őrült és mutáns Alexia Ashfordot, majd Chris Weskerrel is szembeszáll, de az összeomló épületből el kell menekülniük, így Chris nem tud végezni vele.

Resident Evil 4

Az Umbrellanak vége, ám rémtettei még mindig kísértenek a világban. A második rész főszereplője, Leon S. Kennedy a kormány ügynökeként azt a feladatot kapja, hogy mentse ki az elnök elrabolt lányát Spanyolországból. A dolog rutinnak indul, ám Leon belefut egy őrült szektába, ami az Uroboros nevű ősi organizmussal fertőzött pszichopatákból áll. Leon megmenti Ashleyt, és legyőzi az Uroborost, ám a második részből visszatérő Ada meglép a titokzatos anyag utolsó mintájával. Kinek vitte? Mit csinált vele? Nos, a Resident Evil 5 talán megválaszol néhány kérdést...

kezeli a saját hátizsákját, így mi csak a végső esetben kell, hogy beleavatkozzunk a körülötte folyó eseményekbe. Gondolom mondanom sem kell, hogy a kooperatív mód a Resident Evil 5 legerősebb oldala, és szinte süt a játékról, hogy minden porcikáját erre a metódusra tervezték.

OKOS HALÁL

Igen ám, de mi van akkor, ha épp nincs kivel játszanunk, vagy esetleg egy barátunk sem vette meg a játékot, és idegenekkel nincs kedvünk online szerencsétlenkedni? Nos, ekkor marad a mesterséges intelligencia, ami minden további nélkül átveszi Sheva irányítását, de mivel nem igazi ember áll mögötte, néha inkább csak hátráltat, mint segít. Sheva jól lő, újratölti a fegyvereit, és minket is felgyógyít, megment, ha kell, de mindezen okosságok ellenére képtelen elrendezni a saját inventoryját. Felveszi amit talál, néha meglehetősen önálló, de az új Resident Evil a 4. rész „cuccpakolgatós" mechanizmusát örökölte, ami azzal jár, hogy partnerünk meglehetősen szerencsétlenül pakolgatja tele a saját hátizsákját. A kaotikus harcok alatt mindez nagyon kellemetlenné válhat, és nem kevés időt töltünk majd azzal, hogy egy-egy csendesebb sarokban igyekszünk elrendezni a két szereplő hátizsákját. Érdekesség, hogy az általam korábban próbált Xbox 360-as változatban Sheva még ennél is sokkal butább volt, szóval elmondható, hogy a PC-s verzió harci AI-ja azért átesett némi fejlődésen. Az ellenfelekről bár szó esett korábban, azért azt megjegyezném, hogy csak akkor igazán veszélyesek, ha észrevesznek minket. Sajnos nem látnak és nem hallanak túl jól, így előfordul, hogy csak állnak bambán és hörögnek, várva, hogy az őket működtető script lefuthasson. Mivel a számuk sem meghatározott, megesett, hogy a megszállottak a szemem láttára jelentek meg a semmiből, megmutatva ezzel a játék kicsit sötétebb oldalát. Az ehhez hasonló jelenetekből nem volt sok, és szerencsére az a kevés sem zavaró, de azért bízom benne, hogy egy patch majd orvosolja a dolgokat. Ha már az ellenfeleknél tartunk, térjünk ki rájuk kicsit részletesebben, hisz a Resident Evil 5 e téren igencsak kitesz magáért. A mezei fertőzöttek nagyon változatosak, egy-egy csapatban sosem látni két ugyanolyan modellt. A kicsit képzettebb szörnyszülöttek közül az óriás fejszés hóhér és a láncfűrészes egyszemű őrült (a Resident Evil 4 falusijának afrikai rokona) a legemlékezetesebbek, míg a korona egyértelműen a főellenfeleket illeti. A játékban elég sokkal találkozunk majd, és meglepő mód velük szívunk a legkevesebbet,

»A Budapest-Bamako egyik pályáján kicsit agresszívvá vált a verseny...

»Néha elcsábítjuk a lányokat szűk, sötét helyekre. De a RE5-ben nincs idő etyepetyére.

»HA VÉGIGJÁTSZOTTUK...«

Ha végigvittük a Resident Evil 5-öt, több opcionális lehetőségünk is van. Először is megnyílik a Mercenaries mód, amiben időrekordot felállítva lehet nagy mennyiségű ellenféllel farkasszemet nézni. Minél tovább bírjuk, annál jobb lesz az időnk, és jöhetnek az achievementek. Ha ez már unalmas, akkor jön az extrém mód, ahol sokkal több ellenfél jön, ergo nehezebb, de persze látványosabb is. Kapunk persze extra ruhákat is, melyek közül a PC-exkluzív cuccok kimerülnek Chris roppant kínos harci szerelésében, és Sheva oda nem illő titkárnő ruhájában. A legjobb persze az új fegyverek és a végtelen lőszer ígérete, melyek többszöri kijátszás után válnak elérhetővé, noha a gépágyús végigdarálás már nagyon elveszi az eredeti élményt. Egyébként nagyon sok flinta van a Resident Evil 5-ben, melyeket a kissé akadozó lőszerellátás miatt nem fogunk túl sokszor használni, így jól válogassuk meg, hogy mit mikor veszünk magunkhoz!

mert igaz, hogy olykor egy csapásuk is végzetes, a kivégzésükhöz szükséges taktika kisilabizálása nem igényel nagy komolyabb agymunkát. Mindegyikük epikus és hatalmas, de a kedvencem a negyedik rész ikonikus óriása, El Gigante kijujui testvérkéje volt. Egyesek nyafogtak, hogy „igazán ki lehetett volna találni valami mást", holott a hangulaton nagyot dob a visszatérő szörny. Lesz még egy kis autózás és hajókázás is, így a játékmenet kellően változatos marad, és elmondható, hogy az összes hibája ellenére a játék kielégítő mixet alkot. Kicsit sok benne a Resident Evil 4, lehetne kicsit eredetibb, de akkor talán nem lenne ennyire szerethető és klasszikus.

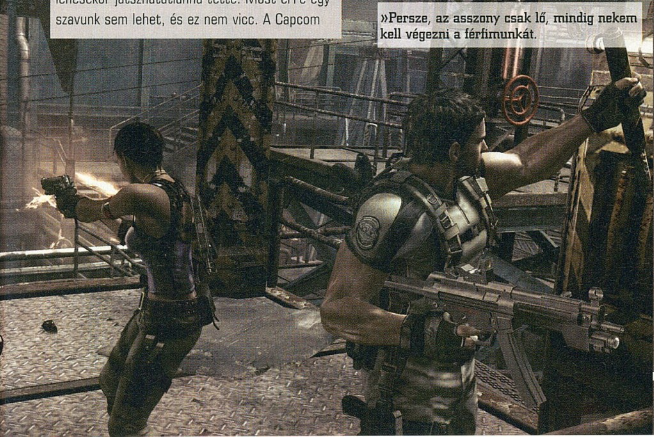
»Sajnos a Resident Evil 5 mentésrendszere tipikusan konzolos, azaz na checkpointokon kívül nem menthetünk sajnos. Kár, ez ma már kicsit ósdi módszer«

AMI CSAK PC-N VAN

A játékmenetet már kitárgyaltuk, ám aki valaha játszott a konzolos Resident Evil 5-tel, az tudja, hogy mindez már március óta elérhető a konzolokon. Jó kérdés tehát, hogy mit tartogatott a Capcom a számítógépes változathoz? A kicsit fejlesztett AI-t már említettem, így arra nem térnék ki újra, ahogy a végigjátszás után kapott extra tartalmakért is a dobozban tessék érdeklődni. Amiről szó lesz, az egy ezeknél sokkal kínosabb kérdés, az irányítás, ami anno a PC-s Resident Evil 4-et gyakorlatilag a megjelenésekor játszhatatlanná tette. Most erre egy szavunk sem lehet, és ez nem vicc. A Capcom láthatóan sok energiát feccölt a dologba, így kapunk egy remekbe szabott egértámogatást, s minden egyéb interakció elvégezhető lesz a billentyűzet segítségével. A WASD gombok felelősek a karakter mozgásáért, és bár egyes mozdulatsorok kissé furcsák lesznek a PC-s játékok megszállottjainak, egy óra játék után már teljesen beleszoknak a kicsit „konzolos szagot" árasztó metódusba. Az még csak hagyján, hogy Chris nem tud mozogni ha lő, de minden egyes ugráshoz, ajtónyitáshoz az akciógombot kell nyomkodni. Elsőre ez idegen lesz, és nem is nyeri el mindenki tetszését, de idővel bebizonyosodik, hogy milyen jól illeszkedik a játék tempójához. Lássuk, mi van még. Akik valaha is láttak akár csak egy képet a játékból (márpedig nincs olyan játékokkal foglalkozó ember a Földön, aki nem), azok közül még a legelvakultabb PC-fanatikusok is el kellett hogy ismerjék, a Resident Evil 5 nagyon jól néz ki. A port tovább feszítette a Capcom saját motorjának határait, így támogatja a DirectX 10-et, így még szebb árnyékok és fények kápráztatják el a játékosokat. A textúrák az esetek többségében tűélesek, míg a karaltermodelleket akár egész estés animációs filmek is megirigyelhetnék. Az egész játék gyönyörű, és ami a legjobb, hogy ez a látványorgia különösebb kompromisszumok nélkül elérhető. Az én itthoni vasam már nem egy rakéta (4400+-os AMD X2-m van egy lassacskán járókeretező 3870-essel), de a játék minden további nélkül repült rajta 720p-s felbontás és teljes grafikai pompa mellett, négyszeres élsimítással. A zenére és a szinkronra már nem is pazarolnám a helyet, mert tökéletes, és nem akarok állandó szóismétlésbe keveredni. Gratulálok Capcom, nagyon szép munka!

KÖTELEZŐ KÍN

A Resident Evil 5 már nem egy régi stílus utolsó képviselője, hanem egy friss, minden elemében szórakoztató akciójáték, mely bár nem tökéletes, messze a legjobb, amihez idén szerencsém volt a műfajban. A portolásra még a legháklisabb PC-seknek sem lehet egy rossz szavuk, míg maga a játék olyan fokon nyújt kielégítő élményt, hogy az újoncok is biztos szeretni fogják. Azok, akik konzolon már végigjátszották korábban, nem fognak elájulni a PC exkluzív fejlesztéseitől, de talán nekik is megéri befektetni rá, mert a PC-n kényelmesebb a kooperatív mód, és két gépet is könnyebb összekötni, mint keríteni két ugyanolyan konzolt. A magam részéről mindenkinek ajánlom az új Resident Evilt, sőt, megvásárlása házi feladat a PC Guru részéről!«

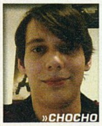


»Persze, az asszony csak lő, mindig nekem kell végezni a férfimunkát.

GRAFIKA»	»92%
HANG ÉS ZENE»	»96%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1275

»Az év talán legjobb akciójátéka, amit csak tetéz a fantasztikus hangulat és a remek történet. Igazából nincs is ok rá, hogy ne imádjuk, hacsak nem játszottuk már rongyosra fél éve konzolon.



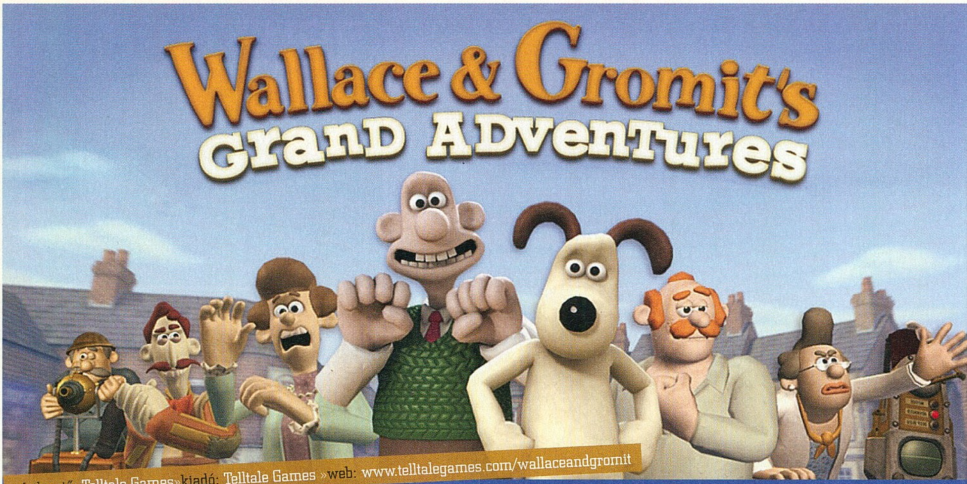
»CHOCHO

PRO »Kiváló PC-s port egy remek játékról. Kell ennél több?

KONTRA »Apróbb bugok, és az egyszemélyes játékmód idegesítő hiányosságai.

GÉPIGÉNY» Core2D 2 GHz CPU, 512 MB RAM, 256 MB VGA, 8 GB HDD

»91%«



...avagy a West Wallaby Street foglyai

A Telltale Games-féle Wallace és Gromit játékszéria első részéről írtunk egy tesztet annak megjelenésekor, aztán ennyiben is maradt a dolog, és ennek oka szándékaim szerint ki fog derülni jelen írásból, mely a teljes, négy részes sorozatot öleli fel.

írta»]{REDENC

Ahogy az angolok (is) mondják, szerettem volna légy lenni a falon, amikor a Telltale gárdája összeült, hogy lefektessék új minisorozatuk alapjait. Nyilvánvalóan a két legfontosabb iránypont a stílus és a célcsoport volt. Nick Park több Oscar-díjat is nyert animációs filmjei széles korcsoporthoz szólnak, kicsik és nagyok egyaránt élvezhetik a bájosan szánalmas sajtimádó ezermester és a zseniális, gazdáját a bajból állandóan kirángató beagle padödőjét, a tipikusan angol humort és figurákat, paneleket. Épp emiatt gondolhatta joggal azt a stúdió, hogy ezúttal olyanok is megvásárolják majd a terméket, akik amúgy nem érdeklődnek a játékok és/vagy a kaland műfaj iránt. Nekik pedig meg kellett teremteni az eredeti széria hangulatát, miközben a kötelezően beiktatott feladatok sem riaszthatják el őket. Tulajdonképpen itt támadt egy kis zavar az erőben, és emiatt lett ez a TTG-franchise kicsit bicebóca...

AMIVEL NINCS BAJ...

...az az audiovizuális körítés. A fent emlegetett „agyviharzás" nagyszerű, bár kézenfekvő döntése volt, hogy a játék megjelenésében a lehető leghűebben adja vissza a társmédia látványvilágát, és ez a készítőknek tökéletesen sikerült. A szinte megfogható gyurmafigurák, melyeken még a formázószerszám-nyomok és az ujjlenyomatok is látszanak, azok animációi, a környezet, az atmoszférába illeszkedő zene, no és a kiemelkedő hangszínészi munka az utóbbi idők egyik legjobb csomagját kínálja ezen a téren. Ahogy korábbi tesztemben, úgy itt is kiemelem Gromit figuráját: a néma eb gesztusai, mimikája, testbeszéde olyan bombasztikus, hogy nálam bekerült a kedvenc karakterek panoptikumába, egyszerűen nem lehet hibát találni benne. Rögtön melléteszem társnak a harmadik epizód

Bár a filmekben Wallace hangja Peter Sallis, a játékban Ben Whitehead. Érdekesség, hogy ő az Aardman stúdió hivatalos „tartalékhangja", a mozifilmben pedig Mr. Leaching szerepében hallhattuk.

egyik szintén négylábú szereplőjét, a Twitch nevű zabálni való kutyust, és az emberek közül az agyalágyult Crum őrnagyot, aki engem a Fawlty Towers (idehaza Waczak Szálló) Gowern őrnagyára emlékeztet, ami nyilván nem véletlen, hiszen mindkét figura a nyugállományú, szenilis brit hadastyánok archetípusára épül. Kár, hogy a többi szereplő eléggé kétdimenziós, és tulajdonképpen az első részben megismert tulajdonságaikhoz a további felvonások semmit nem tesznek hozzá kivétel ez alól talán Dibbins közrendőr, aki tartogat önmagáról meglepetéseket a negyedik etapra. Ráadásul a TTG szakijai nem nagyon törték össze magukat, hogy bővítsék a gárdát, epizódonként egy-két új karakter jelenik meg, de ezek közül igazán csak a második rész után állandó szereplővé előlépő tipikus skót Duncan McBiscuit és a harmadik kör főgonosza, Monty Muzzle emelhető ki.

AMI BICEG...

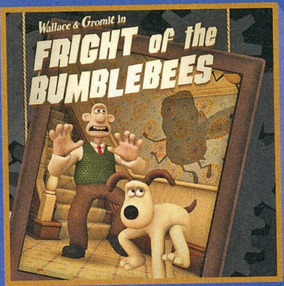
A bevezetőben említett meghasonlás, azaz hogy kedvezzünk a nem annyira játékos rétegnek is, azt eredményezte, hogy ez az a cím a TTG palettáján, ami a legkevésbé ajánlható egy hardcore kalandjátékosnak. A műfaj elemei közül csak a tárgygyűjtögetés és az összeszedett cuccok környezettel való kombinálása van jelen, ami ugye elég sovány kínálat, ráadásul miután alig pár darab holmit fogunk bezsákolni, az interakcióra képes elemek száma pedig szintén fél kezünkön megszámolható helyszínenként (plusz hogy még könnyebb legyen a dolog, a mai trendeknek megfelelően ezek felvillantására is van lehetőségünk gombnyomással), a megoldás még a játék nyelvét nem ismerőknek sem lesz nehéz, ha van türelmük próbálkozni. Utóbbi állítás csak egy nyelvi játékon bukik meg – sajnos ezt a petárdát aztán a srácok egymás után kétszer is ellövik ugyanazon szereplővel, amely egy ilyen bizonyítottan kreatív gárda esetében erősen homlokráncolós... Aztán ez az egész felborul a negyedik epizódban, amely viszont még a rutinos kalandozókat is megizzasztja, ráadásul itt már egy logikai „tologatós" puzzle is van – ez viszont egyből felrúgja a szóban forgó egyensúlyt, és az a koma, aki az előző három etapban játszi könnyedséggel elboldogult, most sírva hívja a géphez a műfajban jártas ismerősét. Feltűnő tehát ez az aránytalanság, ki tudja, mi történt – lehet, hogy a hivatalos fórumon tették szóvá a kalandrajongók a túlságosan kevés kihívást, ezért keményítettek be az urak a végére, ami persze nekünk, öreg point and click motorosoknak még így is csak a fél fogunkra elég, de legalább fincsi, ellentétben a citált szüzekkel, akik itt tutira elvesztik ártatlanságukat, esetleg egy-két külső periféria sértetlenségével egyetemben.

AMI GÁZOS...

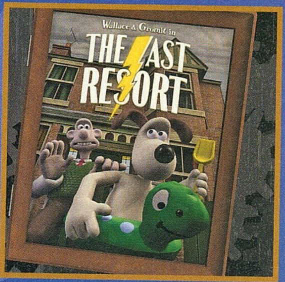
Az előző két passzusban ugye már szóvá tettem pár hibát, ám van kettő, amelyet külön is kiemelek, súlyukra való tekintettel. Az első az irányítás, melyben megint kettősséget érzek. A TTG szakított a „mutass és bökj" stílussal, helyette közvet-

»RÉSZEKRE BONTVA«

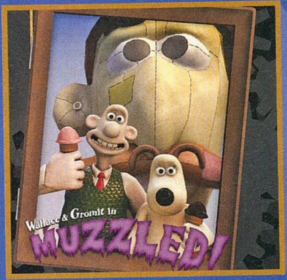
Miután a cikkben összefoglaló jelleggel beszéltem a szériáról, jelen összeállításban részletesen is írok az egyes epizódokról, természetesen spoilermentesen, bemutató jelleggel, de persze kritikus szemmel. A négy epizód homogén is meg nem is, ahogy az remélem, az alábbiakban kiderül.



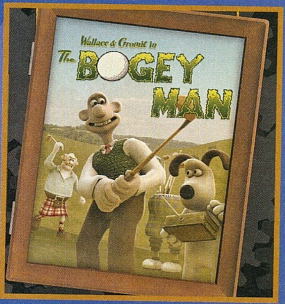
Egy széria kezdésének pont megfelelő, ha tévés szlengben gondolkodunk, akár pilotnak is nevezhetjük: megismerkedünk az alaphelyzettel, a környezettel, a szereplőkkel. Wallace ebben a részben mézkereskedésbe fog – persze a dolgok a végére eléggé elfajulnak. Itt már azért feltűnik, hogy kicsit kevés az interakció az ezermester és hű társa között, főleg külön-külön terelgethettjük őket, és a fúró-faragó fickó találmányaiból sem sokat élvezhetünk. A humor azonban mindent visz, remek poénok, szituációs gegek röpködnek – kalandelemből viszont nem sok akad, a kihívás elég „lightos"...



Számomra csalódás volt az epizód eleje, amikor kiderül, hogy párosunk nem utazik el vakációra, otthon rendezik be a tengerpartot. Se egy új helyszín, se sok új ember – az itt bemutatkozó Duncan McBiscuit jópofa, de ő is állandó szereplővé lép elő, a negatív hős szerepében feltűnő két kiskutya viszont elég idegesítő jelenség. Az egész játék olyan, mintha egy Agatha Christie-adaptáció lenne: be vagyunk zárva egy házba, valaki a társaságból a bűnös, és ki kell nyomoznunk a rejtélyt. Továbbra is kevés feladat, sok poén, pár kihagyott ziccer, és nagyon rövid játékidő.



Szerintem a minisźéria legjobbja, ráadásul a többitől eltérően (újabb tévés terminussal) cliffhangerrel ér véget, azaz „folyt. köv." a következő részben. A főgonosz Monty Muzzle nagyszerű figura, a mellékszereplő kutyák igazi egyéniségek (főleg Twitch), az új helyszín látványos, van egy logikai feladvány (amőbázunk), ám Wallace és Gromit interakciója szinte az első részben látott megoldás replikája, ami azért nem túl kreatív megoldás. Mindezzel együtt mindenképp kiemelkedő darab, még ha mostanra már alaposan unjuk is az állandó szereplőket és a West Wallaby Street környékét...

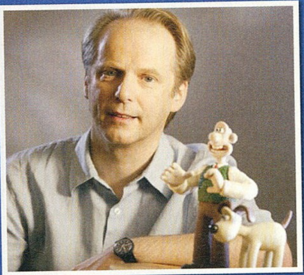


A leginkább kalandjátéknak nevezhető epizód, ráadásul a kemény fajta, ahol még jegyzetelnünk is kell, sokat mászkálni, sőt egy újabb logikai, „bábutologatós" feladványt is meg kell majd oldani. S bár újabb helyszín mutatkozik be, a golfklub, annak tagjai a már jól ismert karakterek, egy új arc sincs köztük. Nagy kár, hogy ennyire kamaradarabbá zsugorították a készítők a szériát, és ennyire imamalomszerű az egész – minden részben ugyanazok a szereplők, ugyanaz a két (!) helyszín (amelyek ráadásul elég sterilek), hasonló jellegű feladatok, rövid játékidővel; kicsit keserű szájízzel állsz fel a végefőcím után.

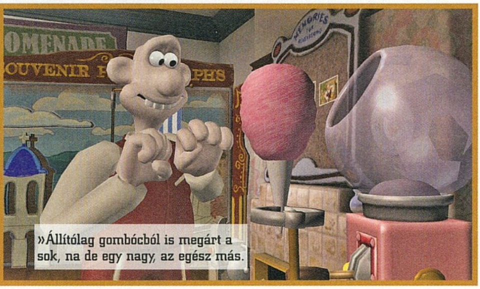
»WALLACE ÉS GROMIT A TÁRSMÉDIÁBAN«

Wallace és Gromit kalandjai 1989 karácsonyán kezdődtek, az „A Grand Day Out" epizóddal. Nick Park 1982-ben kezdte készíteni, a brit Nemzeti Film- és Televíziós Iskola diákjaként, diplomamunka gyanánt. Miután felvette őt a bristoli Aardman Animations stúdió, teljes állásban fejezte be a munkát, amiért egyből Oscar-díjra jelölték... Ezt követte 1993-ban a „The Wrong Trousers", mellyel már elnyerte az aranyszobrot, 1995-ben az „A Close Shave" (újabb Oscar!), majd a 2008-as „A Matter of Loaf and Death".

2005-ben a nagy nemzetközi sikert meglovagolandó a stúdió elkészítette a The Curse of the Were-Rabbit című mozifilmet, olyan szinkronszínészekkel, mint Ralph Fiennes és Helena Bonham Carter. Parkék most sem tudtak hibázni: a rekordbüdzséjű, 30 millió dollárból készült alkotás 192 milliót és egy újabb Oscart hozott a konyhára...



»Ezt nem hiszem el, a Google műholdak már sehol nem hagynak békén minket.


»Állítólag gombócból is megárt a sok, na de egy nagy, az egész más.

len irányítást vezetett be, főleg azért, mert konzolokra is megjelentette a címet, ahol ugye a rágcsálóra hangolt ősi metódus nem működik, emiatt aztán a tasztatúra+egér párost használó PC-seknek lesz jó pár kellemetlen pillanatuk, hacsak át nem váltanak egy kontrollerre. A döntéssel nem igazán értek egyet, bár a platformválasztás miatt megértem, de jól esett volna, ha törődnek velünk a srácok annyira, hogy átírják a megszokott módira a játékot. Pici, halvány, de mégiscsak fekete pont. Ennél nagyobb baj viszont a játékidő. Miután ugye a kihívás a nulla felé tendál (elsősorban az első három felvonásban), egy rutinos játékos 2-3 óra alatt letudja az etapokat, így a négy rész össz-vissz 8-10 órája nagyon kevés. És bár manapság sajnos ez nem annyira ritka dolog, mégiscsak keserű lesz tőle az ember szájíze, főleg azt látva, hogy mennyi potenciál lett volna a témában. Ez megint csak az utolsó epizódban bukkan elő, amelyből akár egy „egész estés" kaland is válhatott volna, ehelyett egy kissé összecsapott munkát kapunk, és a végefőcím után hiányérzettel állunk fel a székből. Mindezt tetézi a már felhánytorgatott kevés szereplő és az épp ennyire kevés helyszín, amely a negyedik részre kissé unalmassá, repetitívvé válik, az itt belépő golfklub ellenére is. És még valami: miközben a tervezők humorában és küllemében visszaadták az animációs széria hangulatát, annak egyik lényegi elemét sajnos alaposan megnyirbálták: Wallace és Gromit interakciói csak pár alkalommal vannak jelen, legtöbbször felváltva terelgetjük őket, általában csak a finálékban hangzik el a jól ismert „Gromit, heeelp meee!" kiáltás ezermesterünk szájából, ráadásul az őrült találmányokat is készen kapjuk, ám sokszor (mint a negyedik részben) alig használjuk azokat. Ezen ugyancsak faraghattak volna a srácok, ha már egyszer ugye elsősorban a gyurmafilm rajongóit pécézték ki célcsoport gyanánt...

NEM ANNYIRA NAGY KALAND...

Mindezek után kicsit nehéz értékelni a sorozatot. Interaktív animációs alkotásnak úgy-ahogy elmegy (leszámítva a negyedik részt), kalandjátéknak kevésbé (leszámítva a negyedik részt)... Furcsa öszvér tehát, amely azonban hibái ellenére is szerethető, köszönhetően elsősorban a zseniális hangoknak, animációknak, Gromitnak, az angol humornak (amely azonban nyilván nem mindenkinek fog bejönni, nekik inkább ajánlom a Sam & Max vaskosabb, egy- és többértelmű poénjait), és pár tényleg emlékezetes pillanatnak. A Wallace & Gromit's Grand Adventures, ahogy a bevezetőben írtam, egy miniszéria, és azért ebben a „mini" jelzőben sok minden benne foglaltatik...«

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1394

»Négy kurta interaktív rajzfilm, kalandelemekkel fűszerezve. Megtekintése mindenképp ajánlott, főleg az angol humor kedvelőinek, a kalandjátékosoknak viszont hiányérzetet fog okozni.

»KREDENC

PRO »Az audiovizuális csomag közel tökéletes

KONTRA »Kissé összecsapott, nagyon rövid, kevés helyszín és szereplő, identitászavarok

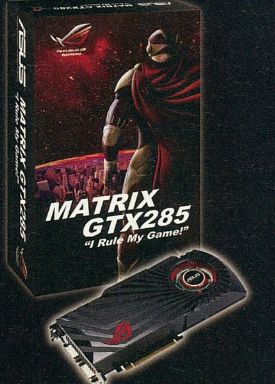
GÉPIGÉNY» 2,0 GHz CPU, 512 MB RAM, 128 MB SM3 DX9.0c VGA, 2 GB HDD

»72%«

ASUS ROG MATRIX sorozatú grafikus kártyák

Erőfölény a 114%-kal megnövelt teljesítménnyel és a 115%-os túlvezérlési stabilitással

A Super Hybrid Engine (SHE), iTracker2, Extreme Cooler technológiákkal és további életbevágó fontosságú funkciókkal felvértezett ROG MATRIX GTX285 nélkülözhetetlen fegyver minden játékkedvelő számára. A SHE 14%-kal pörgősebb teljesítményt biztosít, amivel egy fantasztikus, 6013-ról 6879-re javuló pontszámról és 15%-kal jobb túlvezérlési stabilitásról tett tanúbizonyságot a 3Dmark Vantage teljesítménymérő program extrém beállításos tesztje során. Az öt fokozatú LED kijelzők segítenek abban, hogy figyelemmel kísérjük a GPU terhelését, miközben az innovatív iTracker2 használatával a rendszerbeállítás csupán egy kattintás kérdése. A világon egyedülálló BIOS író és helyreállító alkalmazása haladó irányítást biztosít a grafikus kártyánk fölött. Végül, de nem utolsósorban a speciális tervezésű Extreme Cooler hűtési megoldás 12%-kal jobb hőeloszlatási hatákonyságot biztosít. Mindezekkel készen állsz arra, hogy elképesztő sebességgel és ámulatba ejtő teljesítménnyel semmisítsd meg az ellenségeid a játék során, miközben a ROG MATRIX GTX285 gondoskodik arról, hogy megőrizd a hidegvéredet!



AION
THE TOWER OF ETERNITY

»fejlesztő: Aion Team Development Dept »kiadó: NCsoft »web: www.aiononline.com

Ez az MMO szárnyakat ad

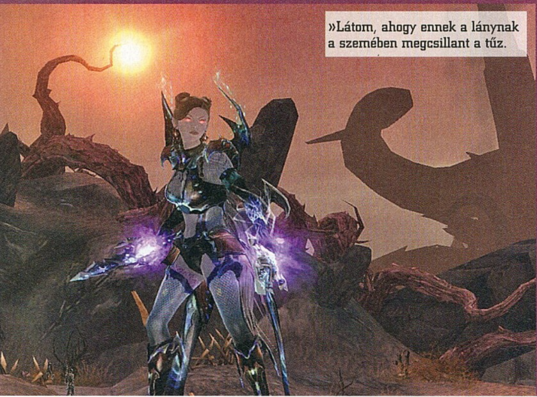
Jelen cikkünk írójánál nagyobb szkeptikust az Aionnal szemben nehezen lehetett volna találni, én ugyanis balszerencsémre már túl vagyok a keleti piacra szánt változat kipróbálásán, amely borzalmasan rossz szájízt adott, és az ott szerzett negatív tapasztalatok legyőzéséhez bizony csodára volt szükség...

írta» NIGHTBAGOLY

Amikor az Aiont bejelentették, két dolgot lehetett tudni: az egyik az volt, hogy a szoftverben megvan minden lehetőség arra, hogy a stílus legszebb darabja legyen, a másik pedig az, hogy szokatlan módon (lásd még a külön kis dobozt) keletről egy komplett átírást követően került át a nyugati piacra. Mi ezen bejelentés ellenére kissé szkeptikusan álltunk a dologhoz: botor módon azt hittük, hogy kapunk egy angol nyelvre lefordított változatot, amely a koreai elöd összes hibáját tartalmazni fogja.

KORSZERŰ KÜLCSÍN EGY MMO-BAN

Bárki, aki életében már próbálkozott nagy tömegekkel együtt játszható internetes szerepjátékkal, az tisztában lehet vele, hogy a stílus amolyan kötelező buktatója, hogy a lagmentes játék biztosítása érdekében a külcsín minimum fél évtizeddel le van maradva az aktuális vizuáltrendekhez képest. Amikor az Aiont bejelentették, már tudni lehetett, hogy esetünkben itt valami más lesz: a szoftverhez nem mást, mint a CryEngine-t vásárolták meg a fejlesztők, amely a 2004-es esztendő legszebb játékának, a Far Crynak a szívében dobogott. A bejelentés óta azonban három esztendő telt el, így jogosan gondolhatnánk, hogy a motor az évek során csendesen elévült, így hozva a kötelező elavult jelleget. Nos, nem ez történt – az Aion ugyanis nemcsak szimplán gyönyörű, de e mellé még árasztja magából azt a fajta új generációs életérzést, amelyet soha eddig MMO programban nem élhettünk át. Nem is tudom, mit lehetne igazán éltetni: az elképesztően gyönyörű karaktermodelleket, a lélegzetelállító módon megalkotott tájakat, vagy a hihetetlenül precíz mozgásanimációt – ezek ugyanis annyira pofásak, hogy egy mezei, magányos kalandokra szabott szerepjátékban is megállnák a helyüket. Amióta létezik MMO, azóta nem fordult még elő velünk, hogy bizonyos részletekre azért csodálkozzunk rá, mert azok ledöbbentettek bennünket – egészen mostanáig. A hatalmas vízesésekről csillogó napfény, az



»Látom, ahogy ennek a lánynak a szemében megcsillant a tűz.

»KELETRŐL NYUGATRA, AVAGY AZ AION MESÉJE«

Az Aion fejlesztése tökéletes iskolapéldája lehetne annak, hogyan is kell két különböző piacra elkészíteni egy szoftvert. A játékot eredetileg már több mint egy éve piacra dobták Koreában, majd elkezdték belőle kidobálni a nyugati ember számára kissé emészthetetlen, csiricsáré dolgokat, és hozzáadni olyan extra tartalmakat, amelyek miatt a szoftver lassan, de biztosan elveszítette az odaát a kirobbanó sikerhez kötelező „menj és ölj, hogy szintet lépj, és még nagyobbra mehess, és azt ölhesd" jellegét, a végeredmény pedig döbbenetes lett. A koreai változathoz képest a cucc annyit változott, hogy szinte rá sem ismerni – volt szerencsénk ahhoz is, úgyhogy nem a levegőbe beszélünk. Bár némely karakteren, illetve a világ beütésén itt-ott még érződik a keleti stílus, az Amerikára, illetve Európára becélzott változat mesteri módon hagyta el a tipikus buktatókat, és egy pokoli szórakoztató játék lett belőle, amelynek függőségi szintje a nagy konkurenciáéval vetekszik. Reméljük, a többi keleti fejlesztőstúdió is tanul a brigádtól, és ezentúl az odaát kirobbanó sikerű játékok nyugati változatai nem merülnek ki a feliratok lokalizálásában.

élettel teli mezők és a félelmetes kreatúrák sokasága olyan varázslat, amely miatt megemeljük a virtuális kalapunkat a fejlesztők előtt: szép lett, fiúk! Ha már külcsín került szóba, akkor érdemes szót ejteni a hanghatásokról is, meg kell említenünk, hogy időnként borzasztó, nyivákolós keleti karakternyögéseket kell elviselnünk, ám hatalmas pozitívum, hogy mindezt feledteti Ryo Kunihiko mesteri, epikus muzsikája, amely több tucatnyi játékóra után sem válik unalmassá.

EZ MÁR NEM KANSAS TÖBBÉ, DOROTHY!

A látvány azonban nem ér semmit, ha a játék - elnézést a stílus rajongóitól – iszonyatos módon keleti, ez a veszély pedig az Aiont folyamatosan kísértette. Az első tíz szint során enyhén szólva nem lettünk megnyugtatva – gyakorlatilag az összes MMO sablont (csapatorientáltság nélküli játékmenet, történetközpontú küldetések teljes hiánya, ötlettelen és önismétlő feladatok) az arcunkba tolták, és megfejelték jó pár tipikus öld-meg-és-jutalmat-kapsz küldetéssel. Kezdetként gyönyörűséges karakterünket két frakcióból, a hú de nagyon gonosz Asmodianból, és a jajj de cuki Elyosból származtathatjuk, és mindösszesen négy, már unalomig ismert kaszt (mágus, pap, felfedező és harcos) követőjeként foglalkoztathatjuk. Őszintén szólva ez az a része a játéknak, amikor az ember még borzasztóan érzi a Lineage-örökséget, még akkor is, ha pár küldetésben már megmutatkozik, hogy jelentősen több ötletet zsúfoltak a dolog ezen részébe, mint a már említett sorozat két részébe összesen. Mielőtt azonban az ember legyintene, és a sokadik szörny levágása után kilépne a programból, elérheti a tizedik szintet, és ekkor megtörténik a csoda. Karakterünk ugyanis ekkor egy döbbenetesen jól összehozott feladat után szárnyakat kap – és itt ezt most lehet szó szerint érteni. Ez azonban, ellentétben az összes konkurenciával, nem csak utazásra való – szárnyaló avatárunk ugyanis a levegőbe emelkedve is képes harcolni, amely olyan újszerű ízt ad a dolognak, amely frissességet nem éreztünk ebben a műfajban a sajnos igen komolyat bukó D&D Online óta. A repkedés közben térképpé válik alattunk a táj, ráadásul ekkor már érződik a dizájnerek kemény munkája, amellyel a játékot nemcsak szimplán jobbá tették az elődnél, de olyan szintre emelték, amelynek hála olyan szoftverekkel tud konkurálni, mint a World of Warcraft, vagy a szintén zseniális Lord of the Rings Online. Egyedi, többlépcsős küldetések, video-bejátszásokkal tarkított történet, és mérhetetlenül nagy felfedezhető terület kerül ilyenkor előtérbe, no meg egy második felvehető kaszt. Hála a tökéletesen összehozott generátornak a karakterünket külsejében is annyira egyedivé varázsolhatjuk, hogy biztosan nem fogunk még csak magunkhoz hasonló alakokkal sem összefutni, de a belépő második orientáció olyan szintű specializáltsághoz, és annyi lehetőséghez vezet, amelyre megkockáztatom, MMO-ban még nem volt példa. De nemcsak a szörnyek elleni részeket dolgozták ki mesterien, a játékos játékos elleni részek is ügyesen vannak összekalapálva, ráadásul olyan büntetéssel sújtják a valódi élet frusztrációit a gyengébb karaktereken kiélő kalandorokat, hogy szinte biztos, hogy a tipikus MMO-s szivatásoknak nyoma sem lesz. A remek képességeknek és az ötletes megoldásoknak hála pedig a fair küzdelmek a levegőben megvívva nemcsak látványosak, de kellően taktikusak is.

A LÉGY A LEVESBEN

Közhely, de igaz, hogy tökéletes szoftver nem létezik, így nem kérdés, hogy az Aion sem az. Bár a lehetőségek száma igen jelentős, és a küldetések is okosak, az a nagy helyzet, hogy a koncepció lelke az a tipikus MMO sablon, amely nem csalás, nem ámítás, lassan több éve kíséri ezt a műfajt. Ha pedig mélyen bebarangoljuk a területeket, jó pár tipikusan keleti stíluselemmel találkozhatunk – ezek közül pedig nem csak a karaktereknél nagyobb kardok, és a sikongatós hangok a legfrusztrálóbbak. A gyönyörű grafikának pedig ára van – ezt bizony hardverben kell megfizetnünk, hiszen ahhoz, hogy a játékot teljes pompájában élvezhessük, egy igencsak szélessávú internet-előfizetésen kívül többek között két magra, és tengernyi RAM-ra lesz szükség. Ezek azonban csak apróságok – az Aion ugyanis jó, ráadásul olyan függőséget okoz, amelyre csak igen ritkán, és csak igazán minőségi szoftvereknél van példa. Kötözködni lehet, csak ezúttal felesleges – szórakoztató, látványos kis MMO lett ebből, amely ugyan a már ezerszer látott sablonokat alkalmazza, de olyan ügyesen tálalva, hogy arra nehéz szót találni. Lángoló pallossal a levegőben küzdeni pedig olyan élmény, amelyre még a veterán szerepjátékfüggők is mosolyogva fognak visszaemlékezni, sok-sok év múlva is.«

»Meg kell hagyni, ennél dizájnosabb hólapátot nemigen láttunk mostanában.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/506

»Az Aion nyugatosítása mesterien sikerült: a rút hernyóból egy alig érzékelhetően manga stílusjegyeket viselő pillangó kelt ki. Bárcsak letértek volna az évtizedek óta használt fő csapásvonalról.

»NIGHTBAGOLY

PRO

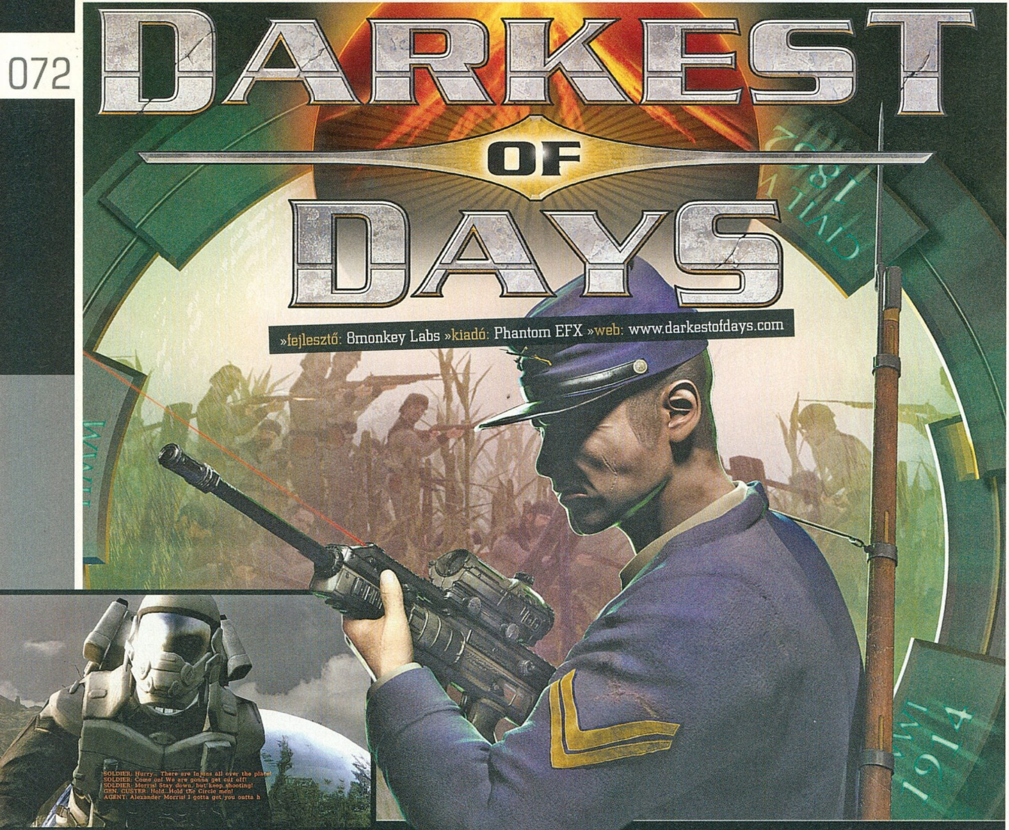
»A stílushoz képest gyönyörű grafika. Milliónyi lehetőség. Mesterien megalkotott hangulat.

KONTRA

»Túl hűen követi a stílust. Még mindig kicsit túl keleti itt-ott.

GÉPIGÉNY» 2.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA,15 GB HDD

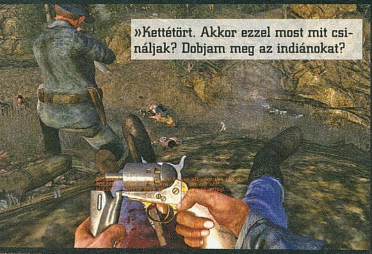
»85%«



Sötét folt a játék-történelemben...

Történelmi FPS-t készíteni hálás dolog, amennyiben a XX. századot vesszük alapul, de ha régebbre merészkedünk, sajnos már más a helyzet. A katasztrofális History Channel-sorozat mellett most újabb próbálkozás bizonyítja, hogy jobb nem bolygatni a múltat.

írta» CHOCHO



»Kettétört. Akkor ezzel most mit csináljak? Dobjam meg az indiánokat?

Pedig olyan szépen indult minden. A nagyok közé betörni kívánó 8monkey Labs időutazásra épülő FPS-t jelentett be, s mivel a két éve hasonló sztorival kiadott TimeShift igen kellemes meglepetés volt, úgy gondoltam, az egyszer már bevált receptet követve – ellopva – nem lehet elrontani a dolgokat. Keserűségem csak fokozta, hogy a játék nagyon jól kezd. Egy csatában találjuk magunkat, ahol osztagunkkal éppen az özönlő indiánok elől próbálunk fedezékbe vonulni, valahol az észak-amerikai kontinens területén. A helyzet azonban kilátástalan, az ellenség csak jön és jön, csapatunk pedig egyetlen sziklára kapaszkodva áll ellen a végsőkig. Eltalálnak, összerogyunk. Kicsit később magunkhoz térünk, felnézünk, s látjuk, hogy vezérünk, George Armstrong Custer tábornok halálos lövést kap a sziklacsúcson, s mivel már mi is vérben úszva fekszünk a földön, tudjuk, hogy itt a vég. Ebben a pillanatban minden lelassul, és egy furcsa ruhás idegen terem előttünk, aki a nevünket kérdezve berángat minket egy fénylő tűzgolyóba. Ki ez? Meghaltunk?

FÉNY A SÖTÉTSÉGBEN

A csata természetesen az amerikai történelem talán legzűrzavarosabb időszakának egyik meghatározó eseménye, a Little Bighorn folyó melletti harc, amikor is az addig súlyosan elnyomott indiánok kitörtek rezervátumaikból, és az állam arra kötelezte a hadsereget, hogy toloncolja őket vissza (lásd a boxban). A játék főhőse, Alexander Morris is e mészárlás közepén sérül meg, s mikor már min-

»A VALÓDI LEGSÖTÉTEBB NAP«

A játék kezdeti csatája az amerikai történelem egyik legszörnyűbb mészárlásának állít emléket. 1876. június 25-én kezdődött az a hadművelet, melyben Custer tábornok és emberei azt a feladatot kapták, hogy verjék vissza a fellázadt indiánokat. A harcok két napon át folytak, s bár eleinte úgy tűnt, hogy a fejlettebb technika és képzett katonákból álló amerikai hadsereg kerekedik felül, másnapra nagyot fordult a kocka. Az indiánok minden irányból támadtak, és a túlerő olyan mértékű volt, hogy Custer és emberei végül csak egyetlen dombot találtak maguknak, mint végső menedéket. A szikla tetejére tömörült emberek utolsó vérig ellenálltak, ám nem egész fél óra alatt mind egy szálig meghaltak. A csata csúfos kudarccal zárult, a közel hatszáz főt számláló amerikai sereg több mint fele odaveszett, és a sebesültek száma is nagyon magas volt. Furcsa mód a Darkest of Days egyedüli jó csatája a prológus, melyben az azóta Custer-dombnak nevezett sziklán igyekszünk megvédeni az életünket.

den veszni tűnik, megmenti őt egy jövőbeni cég, a KronoteK. A cég az időutazás kifejlesztésére tette fel mindenét, és sikerrel is járt, ám úgy tűnik, nincs ezzel egyedül. Egy ismeretlenekből álló csoport meg akarja változtatni a történelmet, és mi kapjuk a feladatot, hogy megakadályozzuk ezt, persze jól bejáratott elemek szerint. Ami változott, azt a helyszínre utazva, közvetlenül tereljük vissza a jó mederbe, s ha már úgyis az idővel játszadozunk, a cég alapítóját, az Idő Atyja néven emlegetett tudóst is előkeríthetjük, aki elkóborolt valamerre az idősíkok között. A történet a játék talán egyedüli erőssége, mert bár igen klisés, nagyon sok olyan lehetőséget rejt és aknáz ki, amik már régóta hiányoztak az akciójátékok palettájáról. Karakterből kevés van, de azok közül messze társunk és kiképzőnk, Dexter a legemlékezetesebb. A mocskos szájú öreg róka nem válogat az eszközökben, állandóan szövegel, ami még úgy is szórakoztató, hogy a főhős, Morris nem szól egy szót sem. Persze a játék egy csomó amúgy érdekes kérdés felett simán elsiklik, így az, hogy a XIX. századi katona miként boldogul a II. világháború modern fegyvereivel és hadviselésével, vagy hogy a modern géppisztoly miért nem tűnik fel senkinek az amerikai polgárháborúban, nem derül ki. Mint ahogy az is rejtély marad, hogy egy ilyen jó koncepció hogy válhatott ennyire kiábrándító és unalmas játékká.

SÖTÉTEDÜNK...

Mert hogy a Darkest of Days rossz játék, az tény. Az alapötlet szerint Morris a világ legszörnyűbb csatatereit járná be sorra, hogy rendbe hozza az ott utólagosan megmásított eseményeket, de sajnos a játék kivitelezése olyan igénytelen, hogy az egész a szemétben köt ki. Minden alkalommal az irányítóteremben kezdünk, ahol kiválaszthatjuk, hogy a lehetőségek közül épp melyik csatában szeretnénk részt venni, majd megnyílik egy portál, és már ott is vagyunk a pályán. Ez eddig jól hangzik, de minden egyes helyszínen szembesülünk azzal, hogy a Darkest of Daysnek – címéhez méltóan – vannak a legbutább ellenfelei, akiket valaha FPS-ben látni lehetett. Az ellenség (akár német, akár orosz, akár indián vagy bármi más) sokszor csak néz ránk, mint borjú az új kapura, és nem lő, míg máskor a játék a saját ostobaságát csalással igyekszik pótolni, és megmagyarázhatatlan módon mögénk pakolja az ellenfeleket. Mivel a DoD trendi akar lenni, nincs egészségügyi csomag, hanem maguktól gyógyulunk, de mindez csak tovább rombolja a játékélményt, lévén néha fogalmunk sincs arról, hogy honnan lőnek ránk. Ami viszont még ezt is alulmúlja, az a folyamatos előre scriptelt elhalálozás. Ha a játék azt akarja, hogy a csatatéren északnak menj, akkor arra kell menned, mert más irányban vagy meghalsz egy halom lövéstől (nem vicc), vagy szimplán nem tudsz átugrani egy bokáig érő kerítést, esetleg elakadsz egy láthatatlan falon. Ez azért is különösen fájdalmas, mert a pályák amúgy elég nagyok, így gyakorlatilag eltékozolták a felfedezés varázsát. Mivel a múltban vagyunk, az sem mindegy, hogy kit lövünk le, így az olyan személyeket, akik a jövőre nézve fontosak, egy kék aurával jelzi a játék. Őket vagy lábon kell lőni, vagy rájuk dobhatjuk azokat a furcsa zöld golyókat, amiket Dexter adott nekünk, modern kábítólövedék gyanánt. A gond csak az, hogy ez nagyon kizökkent az akcióból, s mikor egyszerre húszan jönnek ellenünk, köztük tíz kék aurával, az hamar káromkodásözönt eredményezhet. Vegyétek még hozzá, hogy a DoD-nak van a legrosszabb újratöltési mechanizmusa az összes piacon lévő FPS között. Úgy tűnik, hogy a „megnyomom az R-t és újratöltök" megoldás már elavult, ugyanis ehelyett egy csík jelenik meg a képernyőn, aminek van egy vastag, zöld pontja. Ha újratöltünk, a csík elkezd feltöltődni, s ha eléri a kis zöld pontot, újra R-t kell nyomnunk, különben a procedúra sokkal tovább tart, vagy ami még jobb, beragad a fegyver. Remek ötlet, tényleg.

A LEGSÖTÉTEBB JÁTÉK

A sok különböző pálya és fegyver még megmenthetné a Darkest of Days-t, de sajnos nem teszi, mert az egy dolog, hogy a fegyverek iszonyú rosszul céloznak, de a helyszínek sem elég érdekesek ahhoz, hogy komolyan vegyük őket. Bejárjuk az amerikai polgárháború csatatereit, körülnézünk az I. és II. világháborúkban, sőt, még az ókori Pompejibe is ellátogatunk. Az ötlet értékelendő, de sajnos a hibák folyamatosan üldöznek bennünket, és ez az egész játékmenetre rányomja a bélyegét. Nincs olyan perc, amikor ne átkoznánk az ostoba AI-t, a fárasztó mászkálást egyik pontból a másikba, vagy ne idegesítenénk magunkat a szörnyű fegyverkezeléssel. A flinták fejlesztése értékelendő, de sajnos nem segít sokat, mert a program korlátozza a lehetőségeket, így ez is teljesen feleslegessé válik. Mindezen káoszhoz megfelelő a tálalás is, mert bár a DoD nem vészesen ocsmány, azért a "ronda" szót messzemenőkig kimeríti. A karaktermodellek már öt éve is csúnyák lettek volna, a hátterek pedig alulról súrolják az elégségest. A legrosszabb viszont mégis az igénytelenül kivitelezett checkpoint-rendszer, ami a lehető legrosszabb helyeken ment, és így az sem ritka a játék során, hogy újra és újra végig kell szenvedni egy-egy unalmas átvezető videót. A Darkest of Days már ott elszúrta a dolgokat, hogy megjelent, mert a rakás jópofa ötlet és a tényleg érdekes történet ellenére a legkínosabb játék, amihez szerencsém volt a siralmas Shellshock 2 óta. Összességében csak annyit mondhatok az 8monkey Labs teremtményéről, hogy egy minden téren elbaltázott FPS, ami bár a végén folytatást sejtet, azért reméljük, hogy nem jut olyan messzire.«

GRAFIKA»	»40%
HANG ÉS ZENE»	»30%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

www.pcguru.hu/713

»A Darkest of Days minden idők talán legelbaltázottabb FPS-e, mert bár nagyon sok potenciált rejt, ezek közül semmit sem használ ki. Igénytelen, elavult, unalmas és élvezhetetlen...

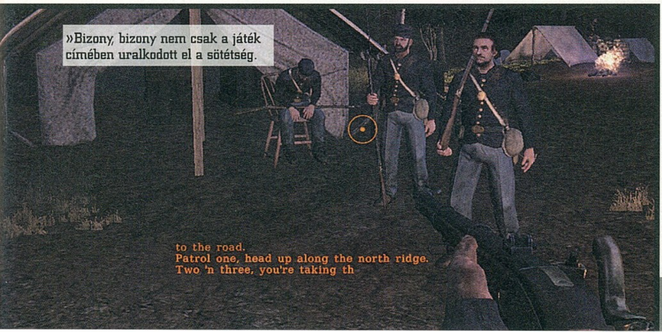
»CHOCHO

PRO »Időutazás, hurrá!

KONTRA »Ez a XXI. század eddigi legkínosabb FPS-e.

GÉPIGÉNY» 2.0 GHz CPU, 768 MB RAM, GeForce 6600 vagy Radeon 9800, 5 GB HDD

»35%«



»Bizony, bizony nem csak a játék címében uralkodott el a sötétség.

»fejlesztő: 1C:Ino-Co »kiadó: Paradox Interactive »web: www.majesty2.com

A megtépázott uralkodó...

Örülni akartam, sírás lett belőle. Már megint. Pedig olyan egyszerű lett volna elkészíteni az év stratégiai játékát. Persze elrontani valamit sokkal könnyebb...

írta»]{REDENC

Miután idei első számunkban már írtam egy bemutatót a játékról, és miután olvasóink nagy része valószínűleg nem játszott az első résszel, úgy terveztem, hogy a Majesty 2-t „saját jogán" fogom tesztelni, nem összehasonlítva elődjével. Sajnos azonban ezt nem tehetem meg – és ez baj, nagy baj...

KEVESEBB...

Az emlegetett cikkben már leírtam az alapvetéseket, így most csak két mondatban: a Majesty egy RTS, ahol a harcosaidat (hősöket) indirekt módon irányítod: ki kell tűznöd egy zászlót és megfelelő pénzjutalmat a levágandó ellenfélre vagy a felderítendő területre. Aki a feladatot teljesíti, zsebre vágja az aranyat, amit a piacon (varázsitalok), a kovácsnál, vagy épp a kocsmában költ el, így biztosítva a kiadás-bevétel egyensúlyát. Ennyi tömören -- és akkor jöjjön a sírás.

Kezdjük rögtön a feketelevessel: a hadjárat mindösszesen 16 küldetésből áll, ráadásul a többszöri (20-30...) nekifutás miatt úgy tapasztaltam, a pályák felépítése nem is véletlenszerű, mint az első részben, minden ellenséges búvóhely és stratégiai pont ugyanott van -- ennyit a szavatosságról, amit még valami megfejel: nincs „freestyle mode", azaz véletlenszerűen generált skirmish pálya, helyette kapunk hat pluszküldetést, amelyekről a listában még az se derül ki, mennyire könnyűek vagy nehezek (elárulom: utóbbi...). Ezek után marad végső mentsvárként a multi, amit viszont nem tudtam kipróbálni: az első nekifutásra a Join gombra bökve kivágott a Windowsba, másodjára a szerverlistára (ahol hiába írja, nem lehet rendezni az oszlopokat például ping vagy telítettség szerint), harmadjára öt perc után meguntam a „Connecting..." feliratot. Saját szervert készítve (sajnos itt semmiféle beállítási lehetőségünk nincs!) senki nem csatlakozott hozzám, egyedül nekivágva a mókának kb. tíz perc játék után kaptam egy üzenetet, hogy nyertem, és ismét a főmenüben találtam magam. Ez eddig elég sovány... De lássuk akkor a kampányt magát!

Sok meglepetés itt nincs: a sztori ugyanaz, egy hülye király feltámasztott egy démont, nekünk, az utolsó uralkodói sarjnak meg kell tanulnunk a mesterség minden csínját-bínját, majd a végén lenyomni a virgonckodó főgonoszt. Az egyes missziók között sok kohézió nincs, minden alkalommal elölről kell kezdenünk a városépítést, bár ahogy haladunk előre, úgy érünk el egyre több lehetőséget, tehát azért van valami, ami színesíti az imamalomszerű épületpakolgatást, a műfaj egyik rákfenéjét. Egy pluszt azért kapunk: minden megnyert pálya után egyik hősünket kinevezhetjük lordnak; ilyen komából a következő etapban a Hall of Lords megépítése után, brutális mennyiségű aranyért cserébe hármat előcsalogathatunk, ami a magasabb szintű szörnyek ellen azért jól jöhet

»VAN ÁM MULTI IS«

Az első rész legnagyobb vonzereje kétségtelenül a többszemélyes üzemmód volt, és remélhetőleg az lesz a folytatásban is. Sajnos mint írtam, nem tudtam kipróbálni ezt a lehetőséget, pedig isten látja a lelkem, próbálkoztam vele, napokon és éjszakákon át. Így aztán nem marad más hátra, leírom, elvileg mit kapunk a GameSpy rendszerén keresztül. Nyolc pálya van, ezek különféle játékmódokat kínálnak a maximum négy játékos számára: 1v1, 2v2, 3 és 4 személyes Free For All (1v1v1), illetve 2v1, melyben az egyedül levő uralkodónak 42 napig kell túlélnie. Nem csak sima üsd-vág feladatok vannak: hol három templomot kell felhúznunk, hol őrtornyok nélkül kell vitézkednünk, vagy épp pénzt kell gyűjtenünk, mindezt rangsorolt (ranked) módban és anélkül is.

– bár mire annyi pénzed lesz, amennyibe kerülnek, a többi héroszod is simán felfejlődik a szintjükre...

BUTÁBB...

Sajnos a játék borzalmasan kiegyensúlyozatlan, minden tekintetben. Eleve nincs nehézségi szint, és vannak olyan brutális pályák, ahol a kihívást összekeverték a szívatással a srácok; az első rész nehézsége is magas volt, mégsem éreztem soha, hogy lehetetlen lenne a vállalkozás. Itt igen. Ezt sajnos a mechanizmus változásai eredményezték: bár az orosz fejlesztők továbbfejlesztett mesterséges intelligenciát ígértek, ebből nem sokat láttam. Sajnos a hősök már nem védik meg automatikusan a váradat: hiába támadja azt két tucat patkány és nyolc csontváz, csak akkor hajlandóak foglalkozni a dologgal, ha kitűzöd a roskadozó épületre a védelmi zászlót és a megfelelő pénzjutalmat – már ha akad még aranyad a kincstárban, hiszen a kezdőtőke nevetségesen alacsony. Ráadásul például a baromi drága mágusok úgy hullanak, mint a legyek, a nővé átoperált kószák pedig bár olcsóak, annyit is érnek. Az ellenség ellenben le se sajnálja hőseinket: őket csak és kizárólag az épületek és az azokat ácsoló pórok izgatják, aminek az a következménye, hogy kártyavárként omlanak össze a céhek és őrtornyok, lévén annyi pénzed nincs, hogy mindre kirakd a „védd meg" lobogót, a héroszok pedig nem törődnek azzal, hogy a „klubhelyiségüket" harminc farkas harapdálja, ők besétálnak a lángoló házikóba pihenni... Úgy tűnik, a készítők nagyon rágyúrtak arra, hogy legyen gyakorlati haszna a védőzászlónak, csak azt nem értem miért, hiszen az alaprendszer a két jelzővel (támadás és felderítés) tökéletesen használható volt (ellentétben ezzel). Ráadásul immár azt sem mondhatjuk meg a parasztoknak, melyik épületet javítsák meg előbb, egyáltalán, semmi beleszólásunk nincs a dolgaikba (ahogy az adószedő is teljesen autonóm). Hibás tervezői döntések egész sorozata, és ez csak egy szelete az egésznek...

CSINOS, DE...

Próbálnám menteni a menthetőt, dicsérni például a körítést, de ez is bicebóca. A jó öreg narrátor még mindig remek, az alapműből átmentett hangokkal sincs baj (a szövegek kb. kétharmada ismerős lesz a régi motorosoknak), a hangulat azonban valami miatt nem üt akkorát, mint régen. A pályák kissé sterilek, az épületek egyformasága (fehér falak, kék tető) unalmas, ami ettől eltér, az sem olyan látványos, mint az elődben; ez a jól ismert orosz iskola, ám például a Fantasy Warstól (a srácok előző játéka, annak motorja hajtja ezt a címet is) vagy a King's Bountytól eltérően mégis hiányzott nekem valami plusz. Az animációk, a karaktermodellek nagyjából rendben vannak, de két dolgot semmiképp nem értettem: hogy amikor tucatnyi sárkány támadja a városomat, miért szól továbbra is az andalító „sablonfantasy" zene dinamikus, erőteljes taktusok helyett, és hogy dacára a 3D-s megjelenítésnek, miért nem lehet forgatni az épületeket lerakás előtt. Ronda és nehezen funkcionáló városokat tudsz csak építeni, ahol a céhek a hátukat mutatják a várnak, így a kirohanó hősök az erdőbe mennek gombászni, miközben a kastély lángokban áll, ráadásul az se derül ki, miért nem tudsz valamit lepakolni egy tök üres tisztásra, mert hibaüzenetet nem kapsz. Egyedül az interfésszel békültem ki, az jobban kézre áll, mint az elődé, bár az előbb említett két játékot ismerőknek ismerős lesz majd...

VISSZA A GYÖKEREKHEZ...

Sírhatnék még oldalakon át (elvégre meg sem említettem a kidobott kasztokat, a hiányzó funkciókat és gyorsgombokat, a hőskövetést és más régi, megszokott, jól működő dolgokat), de felesleges. Ha az orosz srácok és svéd kiadójuk semmi mást nem csinál, csak felújítja az elődöt, újabb kilenc évig nem találtak volna legyőzőre. Ahogy említettem, a változások sokkal inkább kárára voltak a játéknak, mint előnyére (tisztelet a kevés kivételnek), ráadásul valahogy úgy érzem, benne maradt pár hónap tesztelési, kiegyensúlyozási időszak is, azaz ebben az állapotban hiba volt kiadni. Rendben, jönnek majd a foltok, de hadd ne vegyem ezt természetesnek, bármennyire is az manapság. A Majesty első része minden tekintetben zseniális volt, ez egy középszerű folytatás, rengeteg rossz döntéssel, bakival, jó pár buggal. Újabb csalódás, ebben az évben a sokadik, de az egyik legfájóbb.«

»Nincs királyság sárkány nélkül. Nincs sárkány lovag nélkül. De hol a lovag...?

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/1286

»Vásárlás előtt próbáld ki a demót főleg, ha ismered az alapművet is. Lehet, hogy én látom túl sötéten a dolgot, de hát a kritika szubjektív műfaj...

»KREDENC

PRO »Mindaz, ami az alapműből származik...

KONTRA »...és mindaz, amit kidobtak, átírtak, megváltoztattak...

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 256 MB SM2 DX9.0 VGA, 1,2 GB HDD

»62%«

»fejlesztő: 1C/Gaijin Entertainment »kiadó: 1C Company »web: www.il2game.net
tesztplatform: Xbox360, PS3

IL-2 STURMOVIK
BIRDS OF PREY

Lecsapnak a vasmadarak!

Kemény konkurenciával kellett szembenéznie az Il-2 Sturmoviknak, hiszen konzolos második világháborús repülőszimulátorok terén most van bőven választék, ám úgy tűnik, hogy a veterán fejlesztők ismét mestermunkát adtak ki a kezeik közül!

írta» BADSECTOR

»Nincs is jobb, mint a reggeli napfelkeltekor csatába repülni...

»Ezt a kikerülési manővert még tuti oktatni fogják...

Repülőddel a felhők között lavírozva próbálod eltalálni a német bombázót, miközben az ellenséges vadászok tüzében jobbra-balra táncolsz a géptesttel. A géped szárnyán lévő géppuskák szinte okádják magukból a lövéseket, de még mindig nem sikerült elérned, hogy az ellenfeled a célkereszt kellős közepébe kerüljön. Közben lövések érik a géped oldalát – az okozott kár még nem súlyos, de figyelmeztet arra, hogy rövidesen végezned kell az áldozatoddal, különben te leszel az, aki égő zuhan roncsként a mélybe. Végül csak-csak telibe trafálod az ellenséges repülőt: először a szárnya fog tüzet, leválik az oldaláról, majd a megcsonkított géptest pörögve, süvítve, lángolva zuhan a mélybe, miközben szinte hallod a pilóta kétségbeesett halálordítását. A célpontot tehát leszedted a levegőből, azonban az élethalálharcnak még nincs vége: itt az idő, hogy szembeszállj azzal a német pilótával, aki elkeseredetten próbálja megbosszulni, hogy nem tudta megvédeni az általa védelmezett bombázót...

ZSÚFOLT ÉGBOLT

Ehhez fogható élményeket élhetünk át az 1C és a Gaijin Entertaiment által közösen fejlesztett Il-2 Sturmovik: Birds of Prey-ben. A híres szimulátor-sorozat legújabb része ezúttal csak és kizárólag Xbox 360-ra és PS3-ra, illetve marokkonzolokra jelent meg, tehát a PC-s játékosok most úgy érezhetik, hogy cserbenhagyták őket, de reménykedjünk benne, hogy ez csak ideiglenes döntés, és a következő epizódból már mindannyian részesülünk. Mindenesetre az 1C sincs könnyű helyzetben, hiszen konzolon mostanában elég komoly konkurenciával kell szembenézniük második világháborús repülős témában. A Battlestations: Pacificben a Csendes-óceánon irányíthatunk nem pusztán egyetlen, hanem több harci járművet is, és a választékban természetesen vadászgépek illetve bombázók is szerepelnek. Az ugyancsak nemrég megjelent Heroes over Europe szintén ezt a témát veszégeti, és a kisebb döccenők ellenére szép sikert aratott. Vajon mivel tud az Il-2 kitűnni riválisai közül? Természetesen a bejáratott brand sokat számít, de ez a játék inkább PC-n népszerű és nem konzolon, így olyan tetemes előnyről nem beszélhetünk...

PRECIZITÁS FELSŐFOKON

Amivel a Birds of Prey kiemelkedik ellenfelei közül, az az egyszerre rendkívül precíz, ugyanakkor – kez-

Az "Iljusin", vagy rövidebben csak Il-2 Sturmovik a második világháború egyik leghíresebb szovjet repülőgépe volt, és fejlesztőjéről, Szergej Vlagyimirovics Iljusinról nevezték el, aki 1933 óta már több gépet is tervezett.

»HÁBORÚ A LIVE-ON«

Amikor már elég nagy spílernek tartod magad, és úgy gondolod, hogy senki sem tud kapásból leszedni a felhők közül, akkor érdemes nekirugaszkodni a többjátékos résznek. A szokásos deathmatch és team deathmatch módok mellett sokkal izgalmasabb a "capture airfields", amely során a csapatunknak a csaták közben kell a leszállópályákon landolnia. Az ellenségnek természetesen ugyanez a célja, és ripityára törheti a gépedet, miközben éppen azon igyekszel, hogy megpróbáld letenni a pálya aszfaltjára. A "strike" módban mindkét csapat megpróbálja lebombázni az ellenség területeit. Ilyenkor a legtanácsosabb, ha két csapatra oszlanak a védő és támadó vadászgépek: az előbbiek megpróbálják megakadályozni a saját terep megsemmisítését, míg az utóbbiaknak a bombázókat kell mindenáron megvédeniük. A multiplayer rész mindenképpen nagy erőssége a játéknak: itt tudjuk igazán megmérettetni a hadjárat során a gépi ellenségek ellen felszedett tudásunkat és tapasztalatunkat.

»Elől szeretnél ülni, vagy hátul? Csak rajtad múlik hol éled ki magad.

dők számára is – könnyű irányítás. Aki nem igazán otthonos a szimulátorok világában, csak lövöldözni szeretne, annak érdemes az arcade nehézségi szintet beállítania – még így is komplexebb és kifinomultabb a gépmadarak vezetése, mint a Heroes over Europe hasonló játékmódjában. Alapból külső nézetből láthatjuk a repülőinket, azonban a Heroeszal ellentétben itt van belső nézet, amely akkor igazán hasznos, mikor jobban rá akarunk közelíteni a célpontra – ráadásul a zoomolás lehetősége még a műszerfal mögött ülve is adott, így még pontosabban el tudjuk találni az ellenséges gépet. A játék oktató része a különféle légi manővereket is megtanítja, és már ekkor is látható, hogy a Sturmovik azért – konzolosabb játékmenet ide vagy oda – sokkal összetettebb, mint a Heroes. Emellett annak sem okoz csalódást a Birds of Prey, aki a magas fokú realizmus híve. Ha ugyanis „realistic" módra állítod a játékot, akkor lövés közben rázkódni fog a géptest, így sokkal nehezebb lesz az ellenséges gépen tartani a célkeresztet. De a fizikai hűség nem ér itt véget, hiszen ha bizonyos repülőkkel túl gyors és veszélyes légi manővereket hajtasz végre, akkor a repülő orra lebukik, és hirtelen zuhanni kezdesz a mélybe. A légi jármű irányítása ebben a módban is sokkal több türelmet és szakértelmet igényel, azonban az igazi kihívás a „szimulátor" mód, ahol a pilótafülkébe zárva (illetve bizonyos repülőknél a géppuska mögött ülve) látod csak az eseményeket, miközben a műszerfal kijelzéseire és a hangokra vagy hagyatkozva. Ilyenkor az ellenség is erősebb, illetve érezhetően jobb a mesterséges intelligencia, de például nehezebb szinten az is számít, ha a felhők takarásából támadsz. A nehézségi szint beállítása tehát az egész játékmenetre befolyással bír: látszik, hogy a készítők konzolon is igyekeztek a szokásos komplex Sturmovik élményt átadni a keményvonalas szimulátor-rajongóknak, míg azok is megtalálják benne számításukat, akik csak lövöldözni szeretnének egy jót a felhők között.

ZAKATOL A GÉPPUSKA ÉS JEREMY "SZÓUL"

A légi csaták hangulatának átélésében sokat segít a gépek fantasztikus amortizációja, a lövésektől, robbanásoktól leváló géptestek eszméletlenül jól néznek ki, és a füstölgő, mélybe hulló roncsok látványa is meggyőző, akárcsak a becsapódó golyók nyoma a szárnyakon. Emellett az összes repülőgép rendkívül aprólékosan kidolgozott, ezen a téren a Birds of Prey mindenképpen ott van a szeren. Az alattunk elterülő környezet, az átrepült erdők, mezők, farmok és városok is rendkívül részletesek és realisztikusak - bár ezen a téren a Heroes over Europe viszi a prímet, azzal összevetve a Sturmovik azért picit alulmarad. A fejlesztők a látványvilág mellett a hangok terén is elkényeztettek minket. A repülők motorja panaszosan felbúg amikor egy húzósabb manővert hajtunk végre, a rádióban állandó üzeneteket kapunk, a heroikus zenét pedig nem más komponálta, mint Jeremy Soule. Sajnos a remek hangulatot kicsit lerontja, hogy ugyan a hadjáratnak van valamiféle sztorikezdeménye, de a történetet firtató kérdésekre legfőképp csak azt tudnám mondani: „nyomokban ilyesmit is tartalmaz". További negatívum a küldetések kidolgozottsága (különösen a játék elején), a helyzet az, hogy a ránk bízott feladatok meglehetősen unalmasak és fantáziátlanok. Az eseményeket időnként eredeti fekete-fehér háborús filmfelvételek próbálják feldobni – nem túl nagy sikerrel. A hadjárat során elég lassan kapjuk meg az érdekesebb küldetéseket, és nem rágtam le a tíz körmömet, amikor pusztán annyi volt a kiadott feladat, hogy találjam meg, és kövessem a saját bombázóinkat. Szerencsére idővel jelentősen javul a feladatok minősége, de összességében elmondható, hogy ezen a téren nem brillírozik a játék.

IGAZI ÍNYENCEKNEK

A küldetések monotonitása, illetve a nem túl izgalmas sztori és átvezetők ellenére a Birds of Prey jelenleg a legjobb konzolos szimulátor. Néhány internetes magazin azért kritizálta, mert a gamepad miatt nem lehet annyira precíz irányítást kicsiholni belőle mint PC-n – ez talán a nagyon keményvonalas rajongók szemszögéből nézve igaz lehet, az viszont kétségtelen, hogy ezen a platformon nem nagyon akad párja. Aki egy igazán komplex, precíz, aprólékosan kidolgozott repülő-szimulációra vágyik konzolon, az tutira megtalálhatja a számításait ebben a játékban.«

»Il-2 Sturmovik: Birds of Prey«

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1651

»Az Il2-Sturmovik-sorozat méltó tagjával van dolgunk, amely a konzolok légteréből is könnyűszerrel és eleganciával vadássza le a konkurenciát.

»BADSECTOR

PRO »A tökéletes irányítás és remek realizmus konzolon is a Sturmovik legfontosabb jellemzői.

KONTRA »Hiányzik egy kicsit valamilyen történet, egy központi karakter, illetve a kidolgozottabb küldetések

»91%«

»Remélem valaki összeszedi utánam az elhullott töltényhüvelyeket...

Nehéz a dolga az ODST katonának

Mire számíthat az emberiség, ha Master Chief éppen nincs kéznél, viszont az idegen lények már gőzerővel támadják a Földet? Ilyenkor kerülnek képbe az ODST osztag mindenre elszánt kommandósai…

írta» BADSECTOR

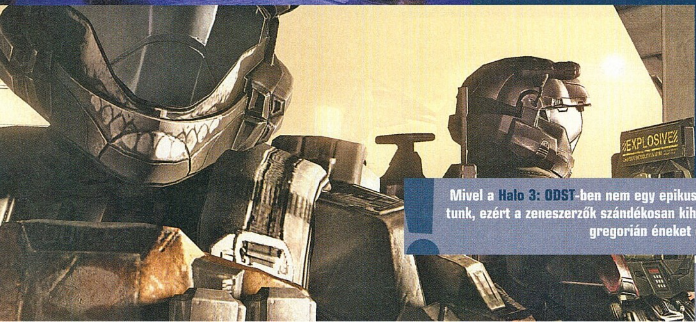
»Na tessék, ez itt kérem szépen a Naplemente ágyú!

»Mindig megijedek, ha páncélos vaddisznóval találkozom.

Több mint két év telt el azóta, hogy a Halo 3 meghódította az Xbox 360 játékvilágot: annak idején megdöntött minden eladási rekordot, illetve hatalmas ováció övezte a kritikusok és játékosok részéről egyaránt. Hogy ez mennyire volt köszönhető a kissé mesterségesen felfokozott várakozásnak (vagy szokásos angol szóval élve: az ilyenkor jellemző „hype"-nak), az érdekes kérdés, mindenesetre az tagadhatatlan, hogy Halo 3 óriási sikert aratott. Éppen ezért döbbentette meg a publikumot a Halo 3 megjelenése után a Bungie azon bejelentése, miszerint a fejlesztőcég kilép a Microsoft berkeiből, és egy jó ideig nem kíván a Halo-univerzummal foglalkozni. Persze azért a Halo-licenc nem vész el, legfeljebb „átalakul": a Halo 3 után elsőként a Halo Wars RTS-ben csillogtathattuk meg taktikai képességeinket, most pedig itt a Halo 3: ODST, amely azt bizonyítja, azért megvan az a pénzösszeg, amelyért cserébe a Bungie-t is meg lehet győzni arról, hogy továbbra se hagyja veszendőbe a jól ismert univerzumot.

ZÖLDFÜLŰ VAGYOK, DE HÓDÍTANI AKAROK

Így tehát megszületett a Halo 3 első nagyobb kiegészítője, az ODST, amelyben ezúttal nem a jó öreg Master Chiefet, hanem egy teljesen új arcot alakítunk: egy „zöldfülű" kommandóst, az "orbital drop shock trooperek" egyik tagját. Hősünkről az egész játék során összesen ennyit fogunk megtudni: sem a nevére, sem a tulajdonságaira, sem a társaihoz való viszonyára nem derül fény. Szerintem ez szerencsétlen húzás volt a Bungie részéről, mert az igaz, hogy Master Chief személyét is rejtély övezi, ugyanakkor míg ő igazi kultikus figura, addig a „zöldfülű" csak egy viszonylag érdektelen kezdő, akinek a szerepébe kevésbé szívesen éli bele magát a játékos. Az új főszereplő másik jellemzője, hogy – lévén nem egy speciálisan kiképzett és különféle szerekkel felturbózott szuperkatonáról van szó – sokkal gyengébb, mint Master Chief: lassabbak a reflexei, kisebbeket tud ugrani, nem képes egyszerre két pisztolyt használni (ami mondjuk nem túlzottan logikus, de hát mindegy…), kevesebb találatot visel el, és persze a páncélzata is gyengébb. Hősünk tehát kissé szürkécske és gyengécske, no de milyen maga a történet? A játék során



Mivel a Halo 3: ODST-ben nem egy epikus hőst, hanem egy egyszerű katonát irányítunk, ezért a zeneszerzők szándékosan kihagyták a szokásos és mindenki által ismert gregorián éneket ebből az epizódból.

»REACH: AZ UTOLSÓ HALO JÁTÉK A BUNGIE-TÓL«

A 2010-re időzített következő Halo játék, a Halo: Reach a legelső epizód, a Combat Evolved előtörténete és az Eric Nylund által írt Halo: The Fall of the Reach regény eseményei közben, illetve a Halo: First Strike elején játszódik majd, amikor a Spartan II szuperkatonák még aktívan harcolnak és nem Master Chief az utolsó közülük. A játék trailerjében magát a Reach bolygót láthatjuk, amint a covenantok éppen nagy erőkkel támadják a planétát. Master Chief ezúttal remélhetőleg tiszteletét teszi majd a játékban, hiszen a Nylund regényben is ő volt a főszereplő. Sajnos úgy néz ki, hogy tényleg ez lesz a Bungie utolsó Halo játéka, a cég ugyanis a Reach után másféle projekt fejlesztéséhez fog. Attól azért nem kell tartani, hogy Halo nélkül maradunk, ugyanis a későbbi részeket a Microsoft egyik belső fejlesztőrészlege, a 343 Industries hegeszti majd tovább. Az új cég vezetője Frank O'Connor, aki korábban Bungie-alkalmazott volt, szóval bízhatunk benne, hogy a franchise továbbra is hozzáértő kezekben marad.

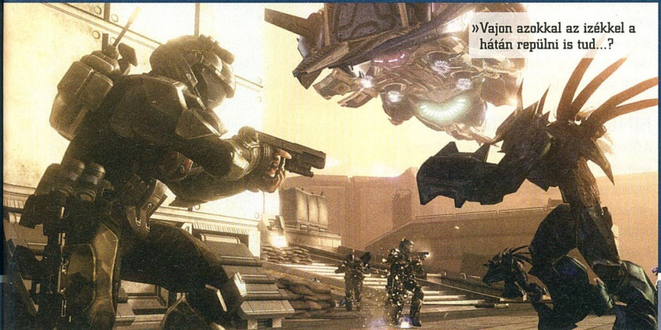
az volt az érzésem, hogy a Bungie megpróbálta a Sólyom végveszélyben film stílusát alkalmazni azáltal, hogy a különféle marcona ODST katonákkal kapcsolatos harci eseményekbe is bepillantást nyerhetünk: a játék során találkozni fogunk Buckkal, Dutch-csal, Romeóval, Mickey-val és Dare-rel. Ezek a figurák nagyon jól ki vannak dolgozva és igazán eredetiek, illetve az átvezetők is általában véve hangulatosak, azonban valahogy még ennek ellenére sem áll össze a sztori: mintha a Bungie ezúttal kicsit kapkodva dobta volna össze a játék meséjét, pedig korábban erre mindig nagy hangsúlyt fektetett. Így egy idő után kissé elveszítettem az érdeklődésemet az események iránt, csak egymás után teljesítettem az újabb és újabb küldetéseket, míg a játék végéhez nem értem. Remek hangulatuk volt viszont azoknak a véletlenszerűen fellelhető videoüzenet foszlányoknak, amelyek egy Földet ért támadást mutattak be egy fiatal fekete nő szemszögén keresztül.

EZ AZ ÉN FÖLDEM, TŰNÉS, IDEGENEK!

Feladatunk ezúttal a Föld védelme, illetve egész pontosan New Mombasa idegenek által ostrom alá vett városát fogjuk védeni. A háborús események által megviselt futurisztikus metropoliszt rendkívül hangulatosan dolgozták ki a készítők: mindenhol felfordult járműveket, elhagyott, villogó rendőrautókat, parkoló teherkocsikat látunk. Azon vettem észre magam, hogy nagy kedvem lett volna beülni az egyik rendőrautóba, de ez persze nem a GTA, erre itt nincs lehetőség, szóval most is meg kellett elégedni a Halo 3 jól ismert harci járgányaival. Ha már itt tartunk, akkor azt is hozzátenném, hogy sajnos ezeket sem irányítottam túl sokat: valahogy az ODST-ben többet kell gyalogolni és kevesebb a járművezés, pedig szerintem ez nagy erénye a sorozatnak, így itt ezt kár volt hanyagolni. Másik hasfájásom, hogy a pályák egy része a Halo 3-hoz képest egy hangyányit unalmasabban van kidolgozva, sőt, bizonyos helyszínek még ismétlődnek is, mint például az éjszakai fővárosrész. Ráadásul a Bungie azzal is kicsit meg akarta hosszabbítani a játékidőt, hogy a továbbjutáshoz olykor bizonyos kulcsfontosságú tárgyakat kell megtalálni, máskor egy telefont kell felvenni, hogy a szkriptelt események beinduljanak, és továbbhaladjunk a történetben. Ráadásul hiába van térkép, számomra még ennek ellenére sem volt mindig egyértelmű, hogy merre találom a jól elrejtett tárgyakat, így időnként feleslegesen hosszú időt töltöttem azzal, hogy végre rájuk leljek. Remek újítás viszont az éjjellátó mód, amellyel könnyebben ki tudjuk szúrni az ellenségeinket és a társainkat, és ez bizony nagyon jól jön a tűzharc kellős közepében. Azonban teljesen értelmetlennek tartottam a másik újítást, a hangtompítós fegyvereket: ez egy Halo játék, nem a Splinter Cell, és egy-két lövés után amúgy is a nyakamon volt az idegenek teljes hordája, lopakodni tehát a legcsekélyebb értelme sem volt.

KETTEN AZ IGAZI

Gondolom mindenkinek fejében az a kérdés motoszkál, hogy összességében azért hozta-e most is ugyanazt a színvonalat a Bungie, mint a korábbi részeknél, vagy tényleg érezhető visszaesésről beszélhetünk? Szerencsére utóbbiról szó sincs: a Halo még mindig az Xbox 360-ra megjelent egyik legnívósabb FPS-sorozat, remek mesterséges intelligenciával, izgalmas, profin kidolgozott, pörgős csatákkal, kiváló hangulattal. A szintén ebben a számunkban tesztelt kissé archaikus játékmenetű Wolfenstein például nálam alulmaradt az ODST adrenalin-pumpáló és életszerű csatáival összehasonlítva. Itt jegyezném meg, hogy csakúgy, mint az alap Halo 3-ban, itt is sokkal nagyobb móka kooperatív módban játszani. Abban a szerencsében volt részem, hogy a Microsoftnál nem egyedül, hanem egy másik újságíró kollegával közösen teszteltük a játékot, és így azért tényleg lényegesen nagyobb volt az élményfaktor, mintha egyedül küzdöttem volna. Míg a Halo 3-nál a koop mód után a szingli ugyanolyan élvezetet nyújtott, most azért annyira nem lelkesít az ötlet, hogy egyedül küzdjem végig a már ismert pályákat. Akinek tehát van rá lehetősége, szerintem mindenképpen keressen egy havert, akivel közösen pucolhatja ki az idegeneket a Földről.«



»Vajon azokkal az izékkel a hátán repülni is tud...?

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»84%

www.pcguru.hu/1466

»Az ODST az egyik legjobb FPS X360-ra, de azért az érezhető, hogy a remek sorozat egy fokkal gyengébb részével van dolgunk. Halo-fanoknak ettől függetlenül kötelező darab.

»BADSECTOR

PRO
»A szokásos pörgős és jól kidolgozott Halo-küzdelmek most sem hiányoznak

KONTRA
»Kevésbé érdekes sztori, unalmasabb pályák

»84%«

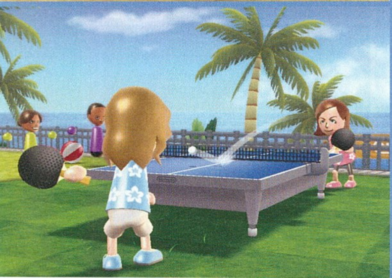
Wii Sports Resort

»fejlesztő: Nintendo »kiadó: Nintendo
»web: www.wiisportsresort.com
tesztplatform: Wii

Sportolni megint jó!

A Nintendo nem az a cég, amelyik változtat a jól bevált recepteken: a Wii-vel kapcsolatos eddigi összes hardvert valamilyen sportjátékkal népszerűsítette, és nincs ez másképp a precízebb mozgáskövetést biztosító Motion Plus kiegészítő esetében sem.

írta» MIGUEL



A Nintendo hadonászós konzoljaként elhíresült játékgép (sőt, úgy általában ez elmúlt évek) legsikeresebb játékai mindig valami bántóan egyszerű sportjátékok voltak. Amikor megjelent a masina, nem tudtak annyi Wii Sportsot nyomni a gyárban, hogy elég legyen, de ugyanez igaz a balance board mellé kiadott Wii Fitre is, és minden valószínűség szerint tőlünk nyugatabbra a Sports Resort (és vele együtt a Motion Plus kiegészítő) is hiánycikk lesz. PC-n felnőtt embereknek ez minimum fura, hiszen a szóban forgó programok leginkább minijáték-gyűjteményként foglalhatók össze, így talán sokan az olvasóink közül nem is értik, miért éri meg ennyi pénzt elkölteni egy elaggott grafikájú, kérdéses minőségű technikai demóra. Nos, a válasz egyszerű: mert pokolian szórakoztató.

KIMÉSZ A SZIGETRE?

A Sports Resort tulajdonképpen a Wii Sports szellemi örököse, és technológiai értelemben vett folytatása: itt is mindenféle sportokat kell majd imitálnunk, mindezt persze lehetőség szerint nem egymagunkban, hanem családi vagy baráti körben. A kezdésben rögtön ejtőernyőzünk egyet, és leérve megismerhetjük a 11 többi lehetőséget: kardozás, frizbizés, vizisí, kosárlabda, íjászat, asztalitenisz, golf, bowling, jet-ski, kenuzás és bicajozás. A játékmenet semmit sem változott: a Wiimote-tal (és néha annak párjával, a Nunchuckkal) az adott sport jellegzetes mozdulatait utánozva kell eredményeket elérnünk. Az íjászatban a két távirányítót íjként tartva és húrként felhúzva kell céloznunk és lőnünk, a jet-skinél úgy kell tennünk, mintha a vízszintesen magunk előtt tartott két kézzel markolt távirányító lenne a motorcsónak húzta kötél vége, a bowlingnál meg elég, ha lendítünk egy nagyot, a többi már megy magától (kivéve, ha túl nagyot csavarunk dobás közben). A játékok egy része már a Wii Sportsban is megtalálható volt, így igazán ezeken mérhető le a fejlődés – persze ember legyen a talpán, aki objektíven meg tudja mondani az álteke közben, hogy most akkor ő lett gyakorlottabb, vagy a hardver érzékenyebb. Tény, hogy a teniszt váltó pingpong jóval élvezetesebbé vált, és golfnál is jóval kisebb a Wiimote „szórása", de mivel a Motion plus nem támogatja az eredeti Wii Sportsot, a Sports Resort meg nem játszható az új érzékelő nélkül, tényleg csak a talánokra és az „úgy érzem"-ekre lehet hagyatkozni.

»PORFOGÓ VAGY INNOVÁCIÓ?«

A Nintendo Wii-ről sok jót el lehet mondani, de az egyszer biztos, hogy nem a szegény játékos platformja. Az alapgép ára a megjelenés óta igazából nem változott (míg mondjuk egy Xbox 360 vagy egy PS3 majdnem feleannyiba kerül, mint a premier idején), ráadásul a különböző kiegészítők ára sem túl baráti (és kivételesen most nem a hazai árképzési stratégia a ludas).

Ettől függetlenül a tulajok általában mindent megvesznek, amit csak a Nintendo kiad, hiszen az egyes műanyagkacatok mókafaktora bőven megéri a befektetést. A Motion Plus sem az olcsó mulatság kategóriába tartozik: a Sports Resorttal együtt csomagolva 14, külön vásárolva pedig 7-8 ezer forintot kérnek el darabjáért (márpedig viszonylag ritka az olyan Wii-vel is büszkélkedő háztartás, ahol csak egy távirányító van a géphez). A csomagban egyébként egy szilikon burokba csomagolt műanyagkocka lapul, amit ha a Wiimote aljára csatlakoztatunk, máris lehetőségünk nyílik az extra giroszkópok, gyorsulásmérők és egyéb istentől elrugaszkodott alkatrészek sokaságának használatára. A nagy kérdés mindössze annyi, hogy vajon megéri-e újabb huszonezer forintot elkölteni, vagy a Motion Plus is csak olyan lesz, mint a lassan egy éve porosodó Balance Board (az a kis lapos mérleg, ami a testünk súlypontjának változását vitte át a képernyőre)? A Wii egyetlen nagy negatívuma ugyanis, hogy a forradalmi technológiához évente alig egy-két igazán jó játék jön ki (vagy egy sem, ha már a Balance Board szóba került). Szerencsére a Motion Plust már most egész sor játék támogatja (Tiger Woods PGA Tour 10, Red Steel 2, Grand Slam Tennis, James Cameron's Avatar, és még sokan mások), és a hírek szerint ezt a jó szokást később sem nélkülözzük majd, így aki a vásárláson gondolkozik, az vágjon bele nyugodtan.«

KI KARDOT RÁNT...

Persze az egész Motion Plus hacacáré egy dolog miatt született meg: amikor a Wii annak idején kijött, mindenki (velem az élen) azt gondolta, hogy na tessék, itt van az a platform, ahol majd ádáz kardcsatákat vívunk, és amire a Lucasarts hanyatt-homlok lefejleszt valami Jedis játékot, az ember pedig boldogan fénykardozik majd, míg világ a világ. Persze gyorsan kiderült, hogy ilyen szintű mozgáskövetésről szó sem volt, így majd három évvel az eredeti start után a japán fejlesztők előjöttek a megoldással, így nem véletlen, hogy a Sport Resort legélvezetesebb része a kardozás – kellene, hogy legyen. Legyünk tényszerűek: a játékban lehet kardozni, a számítógépes játékok történelmében soha ilyen pontos szimulációt nem kaptunk még vívás terén, de. A végzett tevékenységnek nagyjából annyi köze van a kardozáshoz, mint a Wii Sportos boxnak az ökölvíváshoz. A mozdulatokat leköveti a program, tehát a játékbeli karakterünk tényleg úgy suhint a karddal, ahogy mi tesszük a nappali közepén, de összességében mégsem lesz klasszikus értelemben vett vívás a dologból, csak hadonászás. Arra, hogy mennyi értelme van valódi vívómozdulatokat tenni: igazából mindig az nyer, aki a leggyorsabban hussogtatja maga előtt a távirányítót. Ettől függetlenül az egyszemélyes Showdown mód, ahol a tízesével elénk sorjázó ellenfelet kell afféle vértelen Kill Bill módjára felaprítanunk, kifejezetten élvezetes.

SPORTOLNI JÓ?

Bizony, a testnevelő tanárok és a szülők legnagyobb keserűségére ismét le kell írnom, hogy bár a Sports Resort közel sem tökéletes videojáték, szórakozásnak tökéletesen megfelelő. A néhány kevésbé jó versenyszám (mint például a hihetetlenül monoton és fárasztó bicajozás, vagy a hihetetlen kapufa, a kenu) mellett jobbára olyanok kaptak helyet, amik minijáték létükre megvalósításukban vagy alapötletükben több innovációt tartalmaznak, mint a Wolfenstein aktuális része. Szerintem a fénypont a kosárlabda: mind a hárompontosdobó verseny, mind a 3 a 3 elleni játékmód telitalálat. Az íjászat az egyetlen olyan versenyszám, amit nem visz el a hátán az amúgy mindenhol jelen lévő „gyakorlás nélkül is megy" érzés: ha valaki igazán jó eredményt szeretne elérni, bizony gyakorolnia kell. A vizisí és a jet-ski a várakozások ellenére nem igazán lett olyan nagy durranás, de nem baj, hogy felkerültek a lemezre – ugyanilyen „üsse kő, ha már itt van" jellegű lett a levegővel kapcsolatos sportok esete is: bár az ejtőernyős nyitójelenet leprogramozása valószínűleg magában tovább tartott, mint a Wii Sports teljes kódjának megalkotása, az ember nem érzi úgy, hogy mindenképpen újra és újra ejtőernyőznie, műrepülnie kellene, és az egymás elleni repülős harcot sem az időhiány miatt nem teszteltük egynél többször.

TÖMEGSPORT

Van még egy apróság a játékban, ami örömmel tölt majd el minden Wii-tulajt, méghozzá az achiev... bocsánat, a bélyegek. Az Xbox lenyúlta a Mii-ket, a japánok meg elcsaklizták a különböző részsikerek díjazását: a Sports Resortban minden egyes versenyszámhoz kapunk pár bélyeget, így például ha 50 labdát visszaadunk asztaliteniszben, vagy sérülés nélkül megúszunk egy kardpárbajt, már villan is a kis ikon a képernyőn. Ettől függetlenül a játék tovább erősítette azon meglátásunkat, hogy a Wii sokkal inkább társasjáték, családi konzol, mint igazi hardcore masina, viszont ebben a szerepkörben továbbra is verhetetlen. Ötletes, bár kompromisszumoktól sem mentes csomag a Sports Resort, amit vétek kihagyni.«

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu

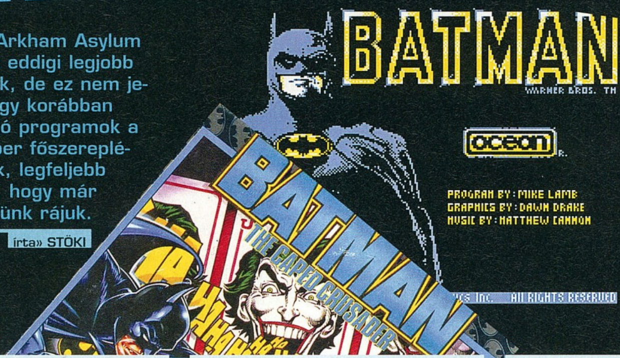
»A játék önmagában sokoldalúbb, tartalmasabb és szórakoztatóbb, mint a Wii Sports volt, de nem szabad elfelejteni, hogy a vételár akár bőven húszezer forint fölé is csúszhat.

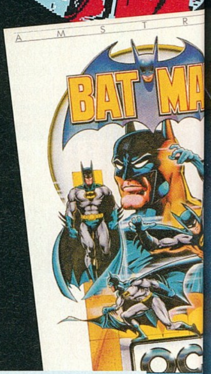
PRO
»Bár még mindig nem az igazi, de már kardozhatunk, és az íjászat is remek

KONTRA
»A játéknak továbbra is érezhetően csak annyi célja van, hogy demózza az új hardvert

»84%«

KORAI DENEVÉREMBEREK





A Batman: Arkham Asylum nagyjából az eddigi legjobb Batman-játék, de ez nem jelenti azt, hogy korábban nem voltak jó programok a Denevérember főszereplésével. Voltak, legfeljebb olyan régen, hogy már alig emlékszünk rájuk.

írta» STÖKI

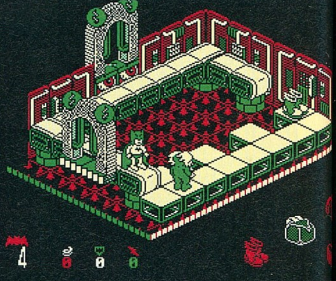
A Batman-játékok színvonala ugyanis többé-kevésbé egybeesik a Batman-filmek színvonalával. Vagyis a korai időkben, az első Burton-film idején elég jó konverziók születtek, aztán egyre borzalmasabbak, egészen a Batman Beginsig, ami ugyan filmes fronton kiköszörülte a korábbi, Robinnal súlyosbított csorbákat, de emlékezetes játék ebből sem készült. Talán ez a kudarcsorozat volt az oka annak, hogy amikor a Dark Knight, minden idők legjobb Batman-filmje tavaly megérkezett a mozikba, nem készült hozzá komoly játékátirat, csak egy komolytalan: az ideig-óráig szórakoztató Lego Batman. Az Arkham Asylum előtt utoljára nagyjából húsz éve láthattunk olyat, hogy egy Batman-játék a saját korában megállta a helyét, elnyerve a kritikusok és a közönség tetszését. A megboldogult Ocean Software, a 8 bites korszak egyik legsikeresebb fejlesztőstúdiója és kiadója készítette ezt a játékot – sőt, ezeket a játékokat.

8 BITES BATMANEK

Kezdjük a legelső, otthoni számítógépre készült Batman-játékkal, amire érthetetlen módon 1986-ig kellett várni. Ráadásul nem is volt egy karakteres darab: akkoriban nagyon mentek az izometrikus kalandjátékok – azok, amiknek a Head Over Heels volt a legsikeresebb képviselője –, és az Ocean csinált egy ilyet Batmanes témakörben is, a roppant eredeti Batman címmel. Csak Amstradra, MSX-re és ZX Spectrumra jelent meg, szóval nem rengette meg a játékipart. Annál emlékezetesebb volt viszont az 1988-as Batman: The Caped Crusader, ami még éppen a film előtt érkezett, hogy elkapja a fellendülő batmániát. Akcióelemekkel tűzdelt, vérbeli tárgygyűjtögetős kalandjáték volt, ami jól kihasználta a Batman-képregények világát, és a grafika rá is játszott erre. Az új helyszínek képkockákra emlékeztető keretekben jelentek meg, amiben egy kicsit tömzsi, de jól animált Batman iparkodott, hogy leszámoljon Jokerrel és Pingvinnel. C64-től PC-ig az összes akkori fontos platformon játszhattunk ezzel a kis gyöngyszemmel.

AZ ELSŐ FILMÁTIRAT

Miután megjelent az első Burton-film, 1989-ben – tehát éppen húsz éve – kijött az első hivatalos filmátirat is, a Batman: The Movie, ami hűen követte a film cselekményét. Ez már igazi akciójáték volt, a kalandelemek elmaradtak, viszont cserébe változatosabb lett a játékmenet: két verekedős-mászkálós rész mellett a batmobilt és a batjetet is vezethettük, és még egy apró logikai játék is belefért a programba. A játék hét platformon jelent meg, és az Ocean mindenhol az elérhető legjobb grafikával prezentálta a játékot – például míg a C64-es változatban kétdimenziós nézetben, oldalról láttuk a járműves részeket, addig az Amiga-tulajdonosok igazi autóversenyes nézetben vezethették a batmobilt. Akkoriban az ilyen apróságok – no meg a film népszerűsége – elegek voltak a kasszasikerhez. Az Oceannek ez volt az utolsó Batman-játéka, és a következő években egyre gyengébb átiratok jelentek meg a brandhez (bár állítólag a SNES-es Batman Returns nem volt olyan rossz). Szóval az Arkham Asylumnak azért nem volt olyan nehéz dolga. «



TÖKÉLETESSÉG. AZ ÚJ ÉNED. MI KELL MÉG?
TÖKÉLETESSÉG. MI KELL MÉG?
HOGY MENTED MEG AZ EMBERISÉGET, HA TE VAGY AZ UTOLSÓ EMBER?
BRUCE WILLIS
HASONMÁS
A TOUCHSTONE PICTURES BEMUTATJA A MANDEVILLE FILMS/TOP SHELF PRODUKCIÓJÁT JONATHAN MOSTOW FILMJE BRUCE WILLIS "HASONMÁS" RADHA MITCHELL ROSAMUND PIKE BORIS KODJOE TOVÁBBI SZEREPLŐK JAMES CROMWELL ÉS VING RHAMES ZENE RICHARD MARVIN JELMEZTERVEZŐ APRIL FERRY
VÁGÓ KEVIN STITT, A.C.E. LÁTVÁNYTERVEZŐ JEFF MANN FÉNYKÉPEZTE OLIVER WOOD FŐPRODUCEREK DAVID NICKSAY ELIZABETH BANKS PRODUCEREK DAVID HOBERMAN TODD LIEBERMAN MAX HANDELMAN ROBERT VENDITTI ÉS BRETT WELDELE KÉPREGÉNYE ALAPJÁN FORGATÓKÖNYV JOHN BRANCATO ÉS MICHAEL FERRIS
RENDEZTE JONATHAN MOSTOW
MANDEVILLE FILMS
CHOOSEYOURSURROGATE.COM
Touchstone Pictures
BA
Besorolás alatt
OKTÓBER 1-TŐL A MOZIKBAN!
www.forumhungary.hu
Film

RITMUSRA JÁTSZANI JÓ!

A zenészjátéknak és ritmusjátéknak is nevezett műfaj az utóbbi évek egyik nagy találmánya a játékiparban: a Guitar Hero és a Rock Band hódítása látványos, eladási adataik meggyőzők. Pedig nem új műfajról van szó, hanem egy több mint húsz éve folyamatosan változó zsánerről. És már látni a jeleket, amik azt mutatják, hogy a Guitar Hero széria kezd kifáradni – miközben a műfaj frissülése is folytatódik.

írta» STÖKI

Az Activision szerint a Guitar Hero III volt az első olyan játék, aminek a forgalma meghaladta az egymilliárd dollárt. Ez valószínűleg nem igaz – a WoW minden bizonnyal ráver, ha a havidíjakat is hozzászámoljuk –, de azért nagyon jól hangzik, legalább annyira, mint az, hogy a Guitar Hero-sorozat tagjaiból eddig több mint huszonötmillió példányt adtak el. (És ne felejtsük el, hogy az átlagosnál drágább játékokról van szó, hiszen a megfelelő kontrollert – vagy kontrollereket – is meg kell venni hozzájuk). De vajon meddig tart a széria diadalmenete? Hosszú távon a válasz az, hogy ameddig képes megújulni.

KONZOLBÓL JÁTÉKTEREMBE, ONNAN KONZOLRA

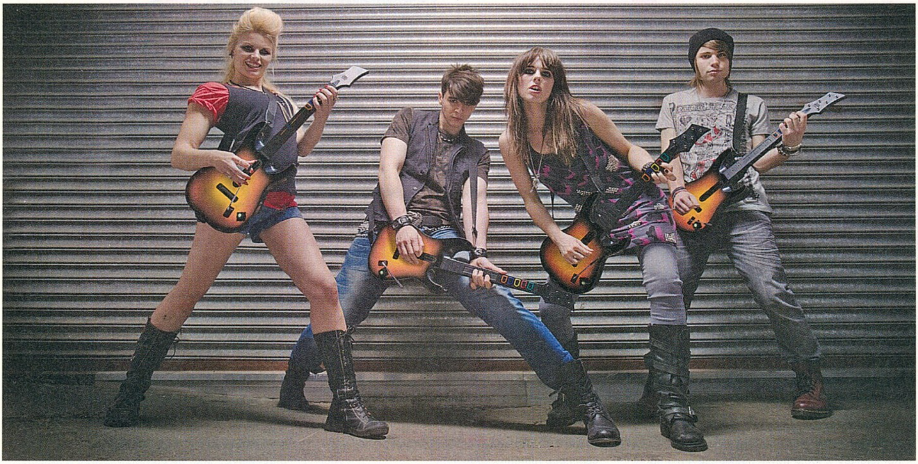
Egy műfaj állandó frissülése természetes jelenség bármilyen médiumban vagy művészeti ágban. A ritmusjátékokkal is így van ez, például eredetileg nem volt sok közük a hangszerekhez. A műfaj első képviselője ugyanis egy táncjáték volt, a Nintendo Entertainment Systemre 1987-ben megjelent Dance Aerobics. Ehhez is járt egy spéci kontroller, egy számokkal ellátott szőnyeg, és a játék utasításai szerint kellett mindig a megfelelő számú mezőre ugrani, lépni vagy éppen tenyerelni. Ez a játék adta az ötletet a kilencvenes évek vége óta – főleg Távol-Keleten – hódító, a NES-es elődhöz képest igencsak leegyszerűsített Dance Dance Revolution sorozathoz (amiből szintén tízmilliós nagyságrendben adtak el eddig, csak valahogy ez nincs annyira a köztudatban).

> »A jövő tartogat még meglepetéseket. És nem feltétlen egy új gitárt...«

Az első olyan ritmusjáték, ami dalokra épített, az 1996-os PaRappa the Rapper volt, ebben a PSX-es csodában egy aranyos kutyával kellett a képernyőn megjelenő sorrendben és ütemben nyomogatni a gombokat, így késztethettük rapelésre a derék ölebet. Ez Japánban nagy sikert aratott – a folytatás mellett még anime is készült belőle –, és bizonyára a Konaminál is kipróbálta ezt a programot néhány nagyeszű fejlesztő, akik a „nyomogasd a gombokat a dalok ritmusára" játékmenethez kitalálták a hangszer alakú kontrollert. Így született meg a kilencvenes évek végén a Guitar Hero két őse, a játéktermi gépekként forgalmazott GuitarFreaks és a DrumMania, illetve a DJ Hero elődje, a Beatmania. Mivel ezekről a gépekről a thaiföldi és a japán játéktermekben nem lehetett levakarni a tinédzsereket – sőt, egyfajta kiafaszagyerek-mérő lett, hogy ki melyik számot bírja lezúzni hardon –, magától értetődött, hogy az otthoni konzolokon is megveti a lábát a műfajnak ez a vadhajtása. 2005-ig kellett várni arra, hogy a technológiai lehetőségek is adottak legyenek ehhez: ekkor jelent meg PlayStation 2-re az első Guitar Hero, a hiányzó láncszem a léggitározás és az igazi zenélés között. A fejleményeket pedig azóta mindenki követhette: második rész (ez már Xboy360-ra és PS3-ra), harmadik rész, önálló kiegészítők, Rock Band, és ezek egyéb, többek között kézikonzolos mutációi.

FOLYTATÁSOK ÚJÍTÁS NÉLKÜL

Az utóbbi időben azonban lehet már látni a jeleit annak, hogy kezd kifáradni a gitározósdi. Eleinte nagy lökést adott a gitárszimulátoroknak a konkurens Rock Band megjelenése (amit az első két Guitar Hero készítői fejlesztettek, miután az Electronic Arts elcsábította őket), illetve az, hogy az egy szál gitár felállásból komplett rockbanda lett basszussal, dobbal és énekkel. De ennek már



két éve, azóta csak apróbb reszelések történtek a játékmeneten. A Guitar Hero 5 például már alig különbözik a negyedik rész World Tourtól, és megjelent az első olyan játék is, ami kivétel nélkül rossz szájízt hagyott minden rajongóban: a Guitar Hero: Greatest Hits, aminek besztofként a sorozat megkoronázásának kellett volna lennie, de csak egy rókabőrre tellett az Activisiontől. A hamarosan érkező Band Herót illetően is vannak fenntartásaim, mint ahogy a konkurencia próbálkozása, a Lego Rock Band is kínlódásnak tűnik a trailerek alapján. A technológia már kiforrott, és a végtelenségig nem lehet újabb és újabb dallistákkal eladni egy folytatást. Még az egy-egy együttesre szabott önálló játékkal lehet leginkább elodázni a kereslet megcsappanását: a Guitar Hero Metallica szép példa volt erre, és a Beatles: Rock Band is az lesz. Pár évig még biztosan el tud lébecolni így a két sorozattal az Activision és az Electronic Arts.

LESZ ITT MÉG FORRADALOM

De a műfaj távolabbi jövőjét nem ezek jelentik, hanem... hanem még nem tudni, hogy mi. A ritmusjátékokba nehéz újítást hozni, de nem lehetetlen. A DJ Hero például most kezdi el azt a hódítást, ami a GH széria utóbbi négy évét jellemezte. De ha elszakadunk a szűkebb értelemben vett zenészjátékoktól, akkor azt látjuk, hogy az elmúlt tíz évben volt néhány igazán eredeti ötlet is a ritmusjáték műfajában. Például a nagyszerű Patapon, ami olyan ritmusjáték volt, amiben harci dobok megfelelő ütögetésével lehetett csatázni. Vagy a kevésbé nagyszerű Major Minor's Majestic March, amit az a Macuura Maszaja készített, aki a PaRappát, és amit ugyan csúnyán elkaszáltak a kritikák, de vitathatatlan, hogy kreatívan hozta össze a műfajt a Wii-vel (a játékban mazsorettcsapatot kell irányítani úgy, hogy a kontrollert buzogányként lóbálva vezényljünk). Esetleg a Dreamcast nagy sikerét, a rumbatök-kontrolleres Samba de Amigót is meg lehet említeni. A ritmusjátékok ugyanis nem azért jók, mert lejátszhatjuk velük az Enter Sandmant úgy, hogy soha nem volt igazi gitár a kezünkben – ez egy fontos szelete a zsánernek, de ennél valamivel többről van szó. Általánosságban véve a szokásos „megcsináltam a pályát" sikerélményeken túl három titka van a ritmusjátékok sikerének: az egyik, hogy nehezen warezolhatók a spéci kontrollerek miatt, a másik, hogy könnyen kezelhetők, ezért alkalmi játékosoknak is ideálisak, a harmadik pedig a látványban és hangélményben mért jutalom. Amíg ezeket tudja biztosítani egy ritmusjáték, addig lehet esélye a sikerre – még akkor is, ha történetesen nem gitárszimulátor. Én például nagyon kíváncsi vagyok arra, hogy a Project Natal mihez kezd a műfajjal. Biztos vagyok benne, hogy fogunk még izgalmas ritmusjátékokat látni, amikben nem zenélni kell, és amelyek mégis nagy sikert aratnak. És akkor a Guitar Hero széria felkötheti a gyatyáját.«

»GUITAR HERO 5 PARTI A WESTENDBEN«

Nem árulunk el nagy titkot azzal, ha bevalljuk, hogy szerkesztőségünk tagjai is nagy rajongói a ritmusjátékoknak, azon belül is a Guitar Hero és Rock Band szériáknak. Nagy szerencsénkre ezt a hazai forgalmazók is tudják, így gyakran előfordul, hogy meghívnak minket egy-egy rendezvényre, hogy egy kicsit szórakoztassuk a közönséget, egyben be is mutassuk az aktuális játékot. Legutóbb szeptember 11-én volt ilyen program a budapesti Westendben, ahol a GH 5-öt nyúztuk néhány szám erejéig a csapatok versenyét megelőzően. A parti egyébként remek volt, és utólag is gratulálunk az első helyezett triónak.

JÁTÉK-MENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

írta» TIKA

ARCHLORD

Az lenne a probléma, hogy próbálom feltelepíteni az Archlordot, de valami angol szöveget dob ki itt: http://www.archlordgame.com. Honnan tudnám telepíteni?
A válaszért előre is köszi.
Bufon1234

»Röviden arról van szó, hogy a Codemastersnél lejártak a játék működtetésének jogai, és nem tudott megegyezni a koreai fejlesztőkkel (NHN) az európai és az észak-amerikai régiót érintő hosszabbításról, így a Webzen fogja a továbbiakban az Archlord szervereit üzemeltetni. A Codemasters Online-on minden AL szerver bezár október elsején, és bár már vannak megállapodások, hogy a meglévő karaktereket át fogják vinni az új szerverekre, a regisztrációt lezárták. A Webzennél tessék kopogtatni letöltésért, és új accountért. A cím: *http://archlord.webzen.net/*.

OVERLORD 2

Az Overlord 2-ben a Spider Queennél tartok. Már próbálom megölni egy órája, de egyszerűen nem találom a módját. A minionokat ráküldöm a kapcsolóra, ekkor leszedi a pókot a vízesés, aztán ütöm egy darabig, és lemegy egy kis élete, ám utána már nem tudom megnyomni a gombot, hogy előjöjjön a vízesés, mert nem lehet. Itt mit kell csinálni? Légyszi segítsetek!
A másik dolog pedig, hogy nem tudjátok, miként lehetne külön-külön, kis csapatonként irányítani a minionokat?

»Az aréna négy sarkában van egy-egy kapcsoló, plusz középen egy. Jó volt a meglátás, hogy a négy gombon végigtrappolva lehet a vízesést indítani, de ugye a Flower Bombokra is szükség van, ezekkel csaljuk oda a pókot a rácsokhoz. A Flower Bomb cipelésére a Shift nyomva tartásával lehet utasítani a miniont. Aztán a középső gombtól, ha a pók már a rácsok előtt van, megindul a víz, így lesöpri középre, és lehet a teljes sereggel gyepálni. A továbbiakban ezt a módszert kell ismételgetni, de tudomásom szerint elég végigtrappolni a kapcsolókon a főhőssel, bár a minionos guard flag is működhet, de azért inkább próbáld a körbemászkálós verziót, hátha emiatt bugzik. Csak a színek/típusok szerinti csoportos szelektálás működik a minionoknál, és az egérgörgővel tudsz váltani, de amire szerintem Te gondolsz, olyan formájú szabad kijelölés nincs.

ADVENT RISING

Hello!
Tudnátok segíteni az Advent Risinggal kapcsolatban? Nem tudom legyőzni a Skinwalker nevű nagydarab szörnyet. Mi a gyenge pontja, esetleg végigjátszást tudsz ajánlani?
GibiGabi

»Amikor a követ a feje fölé emeli, a fullra töltött tárgyemelés (surge) képességgel nyomj rá a kőre, kvázi vágd hozzá, ilyenkor a földre roskad, és lehet támadni közelharccal a fejét (négyszer kell ezt megcsinálni).

DARK SECTOR

Sziasztok!
A játék magyar kiadása van meg, és a felbontás beállításával van problémám. Hiába próbálom átállítani 1680x1050-es felbontásra, a játék a próbálkozások után folyamatosan kilép. Ugyanezt teszi más szélesvásznú felbontásra is, sőt más, magasabb felbontást sem hajlandó megjeleníteni, csak 1024x768-on működik. A videokártyám ATI HD4870.
Ha van ötletetek, segítsetek.
Köszönettel: László

»A játék könyvtárában a DarkSector\Configs\DS.cfg fájlt nyisd meg, és a neked tetsző értékeket írd be az alábbi 1280*1024-es példa helyére.
Graphics.FullScreenSizeX=1280
Graphics.FullScreenSizeY=1024

SPORE, MOTOGP 08

Hello Tika!
Az első kérdésem az lenne, hogy a Spore-hoz szükséges internetkapcsolat a regisztrációhoz (csak ezzel megy a játék), vagy meg lehet oldani ezt máshogy? A második pedig az, hogy a MotoGP-ben amint elindítom a játékot (a „beállítások" menüből és a CD-ről is megpróbáltam) elsötétül a kép, és aztán kilép az asztalra. Hibaüzenet, intró: nuku. A gépigény megvan, a driver frissítve, a játék pedig eredeti (vagyis remélem hogy az, mert a Guru előfizetéshez kaptam). Kérlek segíts, mind a két játék megvan egy ideje, és már nagyon szeretném kipróbálni őket!
Üdv: G

»A Spore regisztrálásához valóban élő internetkapcsolat kell, sőt, ha jól tudom, 10 naponta még ellenőrzi is a másolásvédelem az eredetiséget, amihez szintén online státusz kell.
A MOTOGP 08-et ha jól sejtem nem a telepítő által felkínált, alapértelmezett helyre telepítetted, hanem magad jelöltél ki új meghajtót vagy könyvtárat. Ebben az esetben hajlamos a kicsike makrancoskodni, de van már javítás a problémához: *http://tinyurl.com/nquubv*.

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

Szia Tika!
Elakadtam a Call of Juarez Bound in Bloodban. Az első párbajnál mindig megöl a seriff, nem tudom, hogy mit és hogyan kell csinálni, angolul meg nem tudok jól, és nem értem a tippeket, amit kiír. Tehát ha esetleg tudsz adni valami végigjátszást magyar nyelven, vagy lennél szíves leírni, hogy mégis mit kell csinálni, hogy megnyerjem a párbajt, megköszönném.
Köszönettel: G.I. Johny

»Az egérrel húzd közel a hősünk kezét a pisztolytáskához, és folyamatosan tartsd itt, de ne egészen a pisztolyra tedd, mert akkor mutogatni kezd, és elhúzza messzire. Eközben az iránygombokkal (jobbra-balra) mozogva kövesd az ellenfeled mozgását; mindig a képernyő közepén, veled szemben, egy kicsit jobbra legyen a jóember. Ha megszólal a harang, rántsd az egérrel a kezet a pisztolyra, és mikor előhúzza fegyvert, várd meg, amíg a célkereszt betakarja az ellenfeled, és lőj.

IMPERIUM GALACTICA 2

Hi Tika!
Gondom van az említett játékkal. Elindítom a játékot, kiválasztom a küldetések pontot, és ekkor elsötétül a képernyő, aztán kiírja, hogy „Unhandled exeption at 0xBF800000", majd visszadob az asztalra, és újraindítja a játékot. Megvan a legeslegfrissebb tapasz (1.08), és jóval a minimum rendszerkövetelmények felett vagyok, valamint semmit nem futtatok a háttérben. Már többször újraraktam a játékot, és vírus után is alaposan átvizsgáltam a rendszert, de semmi nem használt. Kérlek, segíts!
Hű olvasótok: Péter

»Van frissebb, jobb tapasz is, méghozzá az 1.14. De ha ez sem segítene, a játék főkönyv-

táraban lévő setup.exét futtasd, és a felbontást 640*480-ra állítsd át, a színmélységet meg 16bitre. Aztán az ig2.exe kompatibilitási módját is win98/me módba érdemes átrakni (jobbklikk az exén -> Tulajdonságok -> Kompatibilitás fül). Az 1.14 tapasz a http://www.imperiumgalactica2.hu letöltések menüpont alatt érhető el.

HARRY POTTER ÉS A FŐNIX RENDJE

Kedves PC Guru!
A Harry Potter és a Főnix Rendjéhez kéne egy kis segítség. A csapatot kell összeszedni. Már mindenki megvan, csak egy srác kéne, aki azt kéri, hogy találjak neki beszélő gorgókat, de egyet sem találok!
Segítenétek megtalálni őket?
Válaszotokat előre is köszönöm.
Beni

»Dean Thomasról van szó, és öt vízköpőt kell megtalálni. Könnyű felismerni, vadkan formájúak.
1. Azon az udvaron, ahol Dean van.
2. A Viaduktnál.
3. A 4. emeleten, az erkélyen.
4. A Kövezett udvarnál megjavítod (reparo) a leomlott lépcsőt és ott a legvégén.
5. A 3. emeleten, útban Umbridge-hoz, a lépcső közepén.

BATTLEFIELD HEROES

Csá!
A Battlefield Heroeszal lenne megint gondom, mikor indítanám a játékot, kiírja, hogy az alkalmazás inicializálása nem megfelelő (0xc0150002), és az alkalmazás befejezéséhez kattintson az ok gombra. Nem tudom, mi lehet a baj.

»A hibaüzenet vélhetően a Net Framework 3.5-ös verziójának hiányára utal. Erre amúgy is számos alkalmazás vagy játék telepítéséhez/futtatásához szükség van, tehát telepítsd fel nyugodtan. A Microsoft oldaláról letölthető, pontos link: http://tinyurl.com/5xc4lf.

FALLOUT 3

Üdv!
Bocsi a zavarásért, tudnál segíteni? A Fallout 3-at magyarul telepítettem, megszereztem a Broken Steelt és a Point L.-ot, és felraktam. Mikor a tisztítóban végeztünk, a videó után, amikor a betöltés jön a Fellegvárhoz, akkor úgy áll, mint előtte, amikor a csaj bement (videó mód), szóval nem tudok megmozdulni. A Pointra pedig nem is reagál a Pipboyom. Azon gondolkoztam, hogy ez lehet a magyarosítás miatt?
Előre is köszi
Üdv:Laci
Ui.: a data filesnál kipipáltam mindkettőt.

»Szinte 100%, hogy a magyarosítás kavar be, és nem is csak ezen az egy-két helyen fordulhat elő. A DLC-knél kötelező kikapcsolni...

Dear PC Guru!
A következő problémákkal fordulnék hozzátok.
1. A Fallout 3-ban hogy tudok egyszerűen összegyűjteni 30 quantum nuka colát? (DLC perkek nélkül)
2. És Dogmeat-et, ha meghal, vissza tudom valahogy hozni? (Szintén DLC nélkül)
3. Hallottam, hogy van olyan küldi is, amelyben egy idős nőnek kell egy hegedűt visszaszerezni. Őt hol találom?
4. A Fallout Game of The Year Edition ugye mind az 5 DLC-t tartalmazni fogja, de ezek magyarul fognak megjelenni vagy sem?
5. Ez nem Falloutos kérdés, de érdekelne. A Witcher 1.5-ös javítása mikor fog magyarul megjelenni?
Ennyi lett volna. A válaszokat előre is köszönöm.
„HURT"

»No, akkor haladjunk szépen, sorjában:
1. "Egyszerű" módja nincs a gyűjtésnek, van vagy 90 darab szétszórva, és Neked kell megkeresni, és egyenként összeszedni. Ezért aztán linket kapsz, ahol a lelőhelyek fel vannak sorolva: http://tinyurl.com/lalrnh.
2. Esetleg Load game-mel? Tudomásom szerint ugyanis más megoldás nincs.
3. Agatha az idős nő, egy magányos kunyhóban lakik a Scrapyardtól nyugatra, és a Meresti Trainyardtól észak-keletre, a sziklák között. Térkép itt: http://tinyurl.com/n9du48.
4. Egyelőre csak az biztos, hogy a Cenega jóvoltából hazánkban is kapható lesz a GOTY kiadás, és valóban tartalmazza majd az összes DLC-t, de a honosításról eddig sajnos szó sem esett.
5. Augusztus végén jelent meg, és a CD Project oldaláról már le is tölthető a magyar nyelvű csomag, ami lényegében csak a honosítás, tehát patchből az angol 1.5-öt kell telepíteni, és utána mehet rá ez a felirat pakk. Pontos link: http://tinyurl.com/m7mpxb.

WORLD OF WARCRAFT

Hello mindenható guruk!
Egy számomra elég égető problémával fordulok hozzátok, ami a World of Warcrafttal kapcsolatos. A gond az, hogy minden egyes patch-nél a NOD vírusirtóm a patch letöltése végén (99%) kiírja, hogy a WoW 2 fájljában trojan vírust talált, és így karanténba kerül. Ez önmagában még nem lenne baj, mert eddig visszahoztam azt a 2 fájlt a karanténból, és minden lecsó volt, de most a legújabb patch-nél már csődöt mondott a módszer. Miután visszaraktam azt a bizonyos 2 fájlt, ezt írta ki: „The Blizzard laucher must be in the same folder as the Blizzard game". Én értem mit akar, csak a laucher az bizony ott van a helyén. Mit tegyek? Feltétel nélküli rajongással (vagy ez kicsit sok volt?)
Benjo

»A WoW főkönyvtárában lennie kell egy repair.exe-nek, ez a repair utility, futtasd, és elméletileg megoldja a problémát. Azért mondom, hogy elméletileg, mert több fórumon megoldásként hozták ki erre a problémára, de úgy tűnik, nincs hivatalosan megerősítve.
Ha nincs repair.exe (1.8.0 felett már van), akkor a *http://tinyurl.com/l5mwtp* oldalról tölthetsz.
És az is megfordult a fejemben, hogy ennyi gubanc után talán a NOD-hoz sem kellene körömszakadtáig ragaszkodnod...

NFS MOST WANTED, MORTAL KOMBAT 4

Hello!
A NFS Most Wantedben nagyon lassan haladok, nem tudtok valami csalást, pl.: sok pénzt, az összes kocsi feloldását vagy valami hasonlót? Köszi! Illetve még van valami, a Mortal Kombat 4-ben hogyan lehet a négykarúval játszani?
Előre is köszi: adamx

»NFS MW: A kódokat a játék indítása után, még a főmenü előtt, a „Click to Enter" képernyőnél kell beírni:
iammostwanted - összes kocsi
givemethegto - GTO
burgerking - Burger King Challenge feloldása
castrol - Castrol Ford GT feloldása
A plusz pénzhez a *http://tinyurl.com/menum8* oldalról tudsz trainert letölteni.
MK4: Játssz egy Arcade-ot, aztán a szereplőknél menj a Hiddenre, és rögtön nyomd le a „SPACE+H"-t, de ne engedd fel, hanem nyomd meg még háromszor a „W"-t, aztán egyszer az „A"-t, és végül szintén egyszer a „T"-t.

CÉH 2

Helló Tika!
A kérdésem, hogy a Céh 2-höz van olyan patch, ami a magyar verzióhoz is jó? Meg van olyan patch, ami lejjebb veszi az idő múlását, 4 évről 1 vagy 2-re? Előre is kösz.
Péter

»Sajnos nincs magyar patch, és a játékot honosító Seven M-től vélhetően nem is várhatunk ilyet. Az angol 1.4 patch ugyan felmegy a magyar verzióra, de ugyanazzal a lendülettel gajra is vágja az egészet, a két verzió ugyanis más és más textúrákat használ, így összegabalyodnak az ikonok, stb. Az időt variáló patchről, cheatről sem tudok...

GTA 4

Hello!
Segítség kéne a GTA4-hez. Hogy kell játszani a multiplayerrel? (A tesómmal nyomnánk egy free mode-ot.) A játék eredeti. Előre is köszi a segítséget. Laci

»Kreálj egy „használható" Live! accountot hamis adatokkal, pl. az országnál olyat válassz, ahol támogatott a Live!, ilyen mondjuk az USA, vagy a United Kingdom. Aztán a kiválasztott országhoz tartozó adatokat, irányítószámot és telefonszámot hazudj. Ha kész, a Social Clubba is regisztrálj. A játékban a felfelé nyíl hozza elő a telefont, aminek a menüjében válaszd ki a Multiplayer opciót, és már ott is vagy...

ÚJABB „EGYBEGÉPEK” AZ ASUSTÓL

ASUS EEETOP PC ET2002 ET2002T ET2203T

Az Asus három új taggal bővítette EeeTop PC sorozatát, ezek a konfigurációk elsősorban általános felhasználásra alkalmasak, afféle családi mindenes gép válhat belőlük.

Két 20"-os (ET2002/ET2002T) és egy 22"-os (ET2203T) kijelzővel szerelt modellt mutattak be. A két kisebbik között csak annyi az eltérés, hogy a T jelű érintésérzékeny kijelzővel rendelkezik, míg a „sima" változat nélkülözi azt. A 20 illetve a 22 colos modellek között viszont már több jelentős eltérés is felfedezhető. A kisebb gépekben Intel Atom 330 Dual Core processzort és nVidia ION chipsetet illetve grafikus vezérlőt találunk. Ezzel szemben az ET2203T-ben Core 2 Duo T4300 vagy T6500 dolgozik, az Intel PM45 chipsetjével karöltve, a grafikus vezérlő pedig egy Radeon HD4570. Az ET2002(T) alapkiépítésben 2GB DDR2 memóriát kap (4GB-ra bővíthető), míg a nagyobbik eleve megkapja a teljes 4GB-ot. A gépekben találunk sztereó hangszórópárt, flashkártya-olvasót, mikrofont, webkamerát valamint Wi-Fit, emellett alaptartozék a vezetéknélküli billentyűzet és egér. A szokásos csatlakozók (USB, audio, stb.) mellett HDMI bemenet is helyet kapott, így lehetőség nyílik arra, hogy például játékkonzolhoz használjuk a gép TFT monitorát. Lapzártáig nem kaptunk információt az új modellek várható áráról és elérhetőségéről.«

LEHET 200 WATTAL KEVESEBB?

BFG EX-1000

Nagyjából fél éve számoltunk be a BFG 1200 Wattos tápegységének piacra dobásáról, ami a legextrémebb igények kielégítésére készült. Most megérkezett az utód, ami 200 Wattal kevesebbet tud, de még így is nagyon erős.

Ezer Wattos tápegységet nyilvánvalóan c sak olyan felhasználók fognak beszerezni, akik az átlagosnál jóval erősebb játékPC-t szándékoznak építeni. Ekkora táp akkor jöhet jól, ha izmos, négymagos processzort és több VGA kártyát szándékozunk használni, számos egyéb alkatrésszel (meghajtók, kiegészítő kártyák) megfűszerezve. A (részben) moduláris felépítésű táp megörökölte nagyobb testvérétől a Frequency Conversation technológiát, ennek köszönhetően képes bármilyen terhelés mellett 80% feletti hatékonysággal működni. Kompatibilis az ATX12V 2.2 / EPS12V 2.91 szabványokkal és értelemszerűen minden olyan csatlakozó fajtával rendelkezik, amire ma (vagy a belátható jövőben) szükség lehet. Beleértve az egyszerre több VGA kártya áramellátáshoz szükséges csatlakozókat is, így megkapta az nVidia SLI minősítését is. A nagyobb modellhez hasonlóan a hűtésről egy 135mm átmérőjű, hőmérséklet által vezérelt fordulatszámú ventilátor gondoskodik. Az EX-1000 hazai árát és elérhetőségét egyelőre homály fedi, neten mindenesetre már rendelhető 200USD körüli áron, így 50USD-vel kerül kevesebbe, mint 1200W teljesítményű testvére. információ.«

TÍZSZERES SEBESSÉGŰ BLU-RAY ÍRÓK

BUFFALO BR-H1016FBS-BK ÉS BR-H1016SU2

Az elsősorban a különböző meghajtóiról ismert Buffalo két új, tízszeres sebességű Blu-Ray írót mutatott be: a BR-H1016FBS-BK belső, míg a BR-H1016SU2 külső kivitelű egység.

Mindkét meghajtó ugyanolyan sebességgel képes írni a különböző lemezeket. A nagy mutatvány a Blu-Ray lemezek írása, mivel az egyrétegű BD-R korongokat 10x, a kétrétegűeket pedig 8x tempóval képesek sütni. A BD-RE típusokból az egy- illetve kétrétegű változatokat is 2x sebességgel tudják írni. Normál, egyrétegű, egyszer írható DVD-k esetén 16x, míg DVD-RAM-oknál 12x az égetés üteme. Kétrétegű valamint újraírható DVD-ket 8x (DVD+RW) illetve 6x (DVD-RW) tempóval képesek telepumpálni adatokkal. Sima írható CD-ket 48-szorosan, míg az újraírható változatokat 24-szeresen tudják írni. A belső meghajtó Sata interfésszel rendelkezik, a külsőnél pedig választhatunk az USB 2.0 és az eSata között. Érdemes az utóbbit használni, mivel az USB 2.0 átviteli sebessége lassabb, mint amire maga a meghajtó képes (45MB/s 10x írás esetén). Hazai árakról és elérhetőségekről lapzártáig nem került nyilvánosságra információ, de egyes külföldi webáruházakban már rendelhetők az új modellek, a külső meghajtó 360, míg a belső 300 USD körüli áron kerül forgalomba.«

PROFI EGÉR PROFI JÁTÉKOSOKNAK

CM STORM SENTINEL ADVANCE

A Cooler Master egyik részlege a CM Storm, ahol kifejezetten játékosoknak szánt hardvereket fejlesztenek, ezúttal egy új egeret jelentettek be.

Merész elhatározással fogtak neki a Sentinel Advance tervezésének, ugyanis nem kisebb célt tűztek ki, mint hogy a világ legprofibb gamer egerét alkossák meg. Egy korábbi, még nem piackész verziót már bemutattak az idei Computexen, s immár a végleges változat is napvilágot látott. A Sentinel Advance-ban a szokásos egy helyett mindjárt két lézer szenzor dolgozik, így a felbontás 5600dpi-re adódik, ami a legfinnyásabb játékosok igényeinek is megfelel. Ráadásul az X és az Y tengelyen egymástól eltérő felbontást is használhatunk. A különböző profilok (összesen 5) és beállítások a 64 KB-os fedélzeti memóriában tárolhatók. A programozható színű LED-ek mellett az egéren egy OLED kijelző is helyet kapott, amin pl. klán logó vagy egyéb motívum jeleníthető meg. A csak jobbkezesek számára elérhető kivitelben megjelenő egér tömege 139 és 161.5g között állítható a mellékelt öt súllyal. Egyelőre nem hozták nyilvánosságra sem az egér piacra kerülésének idejét, sem az árát, de a netes pletykák szerint hamarosan kapható lesz.«

ROBBANÁSOK AZ ARÉNÁBAN

CREATIVE SOUND BLASTER ARENA SURROUND

A Creative egy új, csúcskategóriás, elkötelezett játékosoknak tervezett headsettel jelentkezett, ami USB-n keresztül kapcsolható a számítógéphez.

Saját X-Fi technológiáját implementálta az eszközbe a gyártó a minél jobb hangminőség érdekében. Az USB-s csatlakozás kiküszöböli az analóg átvitelből fakadó esetleges hangminőségbeli romlást, mivel a hangszórók számára a jeleket a headset saját hangkártyája állítja elő. A virtuális térben keletkező hangok 3D pozícionálásáért az EAX felel, a zavaró környezeti zajok kiszűrését pedig a Silencer technológia végzi. A VoiceFX funkció segítségével a felhasználók eltorzíthatják a hangjukat, így 18 különböző karakter bőrébe bújhatnak. A zárt rendszerű fülesben 40mm-es, szélessávú hangszórókat találunk, amikben neodymium mágnesek dolgoznak. A zajszűrős mikrofon – a prémium kategóriás modelleknél megszokott módon – eltávolítható, amikor nincs rá szükség. A hangszórók 20Hz-20KHz, míg a mikrofon 80Hz-16KHz tartományban dolgozik. Az itthoni ár és elérhetőség egyelőre nem került nyilvánosságra, a sajtóközleményben a Creative 100USD javasolt fogyasztói árat határozott meg, de ez régiónként változhat.«

SZÓRAKOZOL VELEM?

LENOVO IDEACENTRE Q100 Q110 Q700 D400

Két új termékcsaládot jelentett be a Lenovo, a Q és a D szériát, előbbiben 3 (két nettoppal: Q100/Q110) és egy média PC-vel (Q700), utóbbiban pedig egy szerverrel (D400) jelentkezett. 200 Wattal kevesebbet tud, de még így is nagyon erős.

Kétféle verzióban kerülnek forgalomba a gyártó új, aprócska, kisfogyasztású nettopjai. Mindkét gépben Intel Atom processzor dolgozik, aminek teljesítménye az egyszerűbb feladatokra elegendő. A nagyobbik Q110 modell nVidia ION vezérlőt kap, így Full HD felbontású videók lejátszására is alkalmas lesz a gép. A Q700 média PC-ben Intel Dual Core E5200 processzort és integrált Intel X4500 videovezérlőt találunk, 4GB DDR2 memóriával és 320GB vagy 640GB kapacitású merevlemezzel kiegészítve. A gépből olyan verzió is forgalomba kerül, amihez távirányítót és TV tunert adnak, ekkor nem csak lejátszóként, hanem felvevőként is használható a Q700. A gépet gyárilag telepített Windows Vista Home Premium 64 operációs rendszerrel szállítják. A D400 szerverben Intel Atom 230 CPU dolgozik, amihez 1GB DDR2 központi memória társul. Kétféle, 1 és 2TB-os kiépítésben lesz elérhető ez a modell, amire gyárilag Windows Home Server operációs rendszert telepítenek. Itthoni árakról és elérhetőségről lapzártáig nem kaptunk információt, tőlünk nyugatra a Q100 250USD, Q110 350USD, a Q700 és a D400 pedig 500USD induló áron lesz elérhető..«

PRECIZITÁS MINDEN TEREPEN

LOGITECH DARKFIELD

A Logitech legújabb, Darkfield Laser Tracking technológiája lehetővé teszi, hogy egerünket szinte bármilyen felületen használhassuk – legyen az üveg vagy más fényes felület.

Hagyományos lézeres technológia alkalmazásakor az egér érzékelője az alatta lévő felület részleteit térképezi fel. Minél heterogénebb a felület, annál könnyebb az érzékelőnek referenciapontokat találnia. A fényes felületek azonban nem rendelkeznek elegendő információval egy átlagos lézeres érzékelő számára. Az üvegen (legalább 4 mm vastag) való használathoz, a Logitech Darkfield a mikroszkopikus dark field technológiát alkalmazza, mely a mikroszkopikus méretű részecskéket és karcolásokat vizsgálja, és nem magát a felületet követi le. Ahogy a szemünk látja a tiszta éjszakai égen a csillagokat, úgy „látja" az egér érzékelője a sötét háttérnek megfelelő tiszta területeken a port vagy a karcolásokat, mint apró világos pontokat. Ezeknek a porszemeknek az egérhez viszonyított mozgását érzékeli a szenzor. Az új technológia elsőként a normál méretű Logitech Performance Mouse MX és a kompakt Anywhere Mouse MX egerekben jelenik meg. Mire a Guru jelen száma megjelenik, már mindkét egér kapható lesz, a Logitech Performance Mouse MX ajánlott fogyasztói ára 100 euro, az Anywhere Mouse MX ajánlott fogyasztói ára pedig 80 euro lesz.«

TECHNIKÁS IDŐMÉRÉS

TIME FORCE KARÓRA

Időmérő eszközökkel igen ritkán szoktunk foglalkozni a hadver rovatban, kicsit ki is lóg a lóláb, de mivel egy igen dizájnos darabra bukkantunk, mégis eltérünk egy kicsit a megszokott vonaltól, hátha valakinek épp egy ilyenre fáj a foga.

Mielőtt bárki beleélné magát, ez nem egy James Bond által is használt óra, így nem húzhatunk ki belőle a testsúlyunkat is elbíró zsineget, nincs beépített lézer sem, sőt, igazából még egy számológépet sem sikerült beépíteni, de ettől függetlenül még is egy kiváló darab, hiszen az időt például tökéletesen mutatja. Na persze nem kell megelégednünk ennyivel, hiszen eleve igen szépen kivitelezett darabról van szó (egyedülálló fekete színét a black ion plated eljárásnak köszönheti), ami nem csak, hogy jól mutat a férfiember kezén (a Roland Garros és wimbledoni győztes Rafael Nadalnek is ilyen díszíti a csuklóját), de ha például vízimádók vagyunk, akkor 10 bar nyomásig egészen nyugodtan merülhetünk vele, és egyéb sportok közben is igen nagy hasznát vehetjük a 1/20 mp. stopper chronograph szerkezetnek.«

MINDEN EGY KÉZBEN

LOGITECH HARMONY 700

A Logitech egy újabb taggal bővítette univerzális távirányítóinak családját. A Harmony 700 le tudja egyszerűsíteni egy komplett házimozi rendszer kezelését.

A távirányító a már jól ismert „egy gombnyomásos" vezérlést alkalmazza, így nem kell a gombnyomások összetett kombinációit megtanulni egy-egy műveletsor aktiválásához. Az internetes beállítások végeztével elég kiválasztanunk, mit szeretnénk csinálni – például „tévét nézni" vagy „DVD-t lejátszani" – a többit a távirányító elintézi helyettünk. A színes kis képernyőn áttekinthetjük szórakoztató rendszerünk aktuális kínálatát. Ha például tévét nézünk, akkor a TV csatornák emblémáit láthatjuk rajta, így bármelyiket előhívhatjuk egy kattintással. A távirányító beprogramozása egy internetes adatbázis segítségével történik, amiben több mint 250 ezer készülék vezérlőkódjai szerepelnek. A Harmony 700 feltölthető (AA típusú) ceruza-akkumulátorokkal működik, amik egy-egy töltés után több hétig tudják működtetni. A távirányító megjelenése az Egyesült Államokban és Európában is szeptemberre várható, ajánlott fogyasztói ára 130 euro lesz.«

JÁTÉKRA TERMETT NOTESZ

MSI GT628

Az MSI boszorkánykonyhájából szinte számolatlanul kerülnek ki az újabbnál újabb noteszgépek, ezúttal a GT628 típusjelű példányt köszönthetjük, ami elsősorban játékosoknak készült.

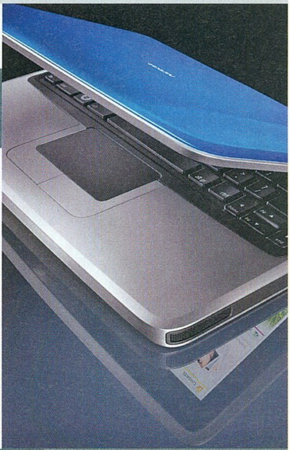
Ördögi külsővel hívja fel magára a figyelmet az új gép, hiszen megjelenésében a vörös és fekete színek dominálnak. A szálcsiszolt alumínium borítást egy porfestett fényes fekete felülettel látták el, melyet lángvörös vonal szegélyez, ami harmonizál a billentyűzet gyorsgombjaival. A GT628-ban Intel Core 2 Duo processzor szorgoskodik, amit Intel PM45+ICH9M chipset szolgál ki. Memóriából egyszerre legfeljebb 4GB 1066MHz-es DDR3 kerülhet a 2 SO-DIMM foglalatba. A 15.4" méretű TFT kijelzőt természetesen dedikált VGA vezérlő hajtja meg, ami jelen esetben egy 1GB DDR3 fedélzeti memóriával megtámogatott nVidia Geforce GTS 160M. Merevlemezből 320 vagy 500GB-os példányt választhatunk, optikai meghajtóból pedig Blu-Rayt is kérhetünk a normál DVD író helyett. Ez a notesz is megkapta az MSI gépeken szokásosnak mondható Turbo gombot, amivel megnövelhetjük a processzor teljesítményét. 2,7 Kg súlyú konfigurációt 6 vagy 9 cellás akkumulátorról üzemeltethetjük. A gép áráról és elérhetőségéről lapzártáig nem közölt információt a gyártó..«

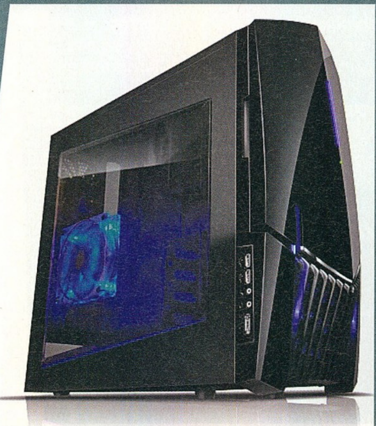
NEM TELEFON, NETBOOK!

NOKIA BOOKLET 3G

A Nokiáról bizonyára mindenkinek a mobiltelefonok jutnak először eszébe, a finn gyártó azonban most valami egészen mással, egy netbookkal jelentkezett.

Első körben csak annyit árultak el a készülékről, hogy lesz ilyen, azóta azonban megtartották a Nokia World 2009 rendezvényt, ahol a részletes specifikációkat is a nagyközönség elé tárták. Az alumíniumtömbből készült gépházban egy 1.6GHz-es Intel Atom Z530 CPU-t találunk, amit Intel Poulsbo US15W (ventilátor nélküli) chipset szolgál ki. Memóriaként 1GB 533MHz-es DDR2 szolgál (nem cserélhető), HDD-ből pedig egy 1.8" méretű, 120GB-os példányt kapunk. A kijelző 10.1" méretű, felbontása pedig 1280x720 képpont. A gép gond nélkül csatlakozni tud a 3G hálózatokhoz illetve a Wi-Fi hotstopokhoz. Említést érdemel még a GPS modul, a gyorsulás-érzékelő, a flash kártya olvasó, a mikrofon, a webkamera és a HDMI kimenet. Az 1250 g tömegű és 264x185x19.9 mm méretű gép csak Windows 7 operációs rendszerrel lesz elérhető, abból azonban mindjárt háromféle, a Starter edition, a Home Premium vagy a Professional közül választhatunk. A Booklet 3G-t egy 16 cellás Li-Ion akkumulátor táplálja, ami legoptimálisabb esetben (ha nem használjuk a rádiómodulokat) 12 óra üzemidőt biztosít. A hazai ár és a piacra kerülés dátuma lapzártakor még nem volt ismert, egyelőre csak annyit tudni, hogy nyugaton 575 eurós áron kerül majd forgalomba...«





KOMFORTOS LAKOSZTÁLY

NZXT LEXA S

Az igényes számítógépházairól ismert NZXT egy újabb modellel rukkolt elő, a Lexa S méltán tarthat igényt a kimagasló teljesítményű konfigurációkat igénylő játékosok figyelmére.

Fekete színezést kapott az NZXT új, acélból készült midi méretű háza, aminél a gyártó elmondása szerint kiemelt figyelmet fordítottak a hatékony hűtésre. Az előlapon és az oldallapon egy-egy 120mm-es, 1200rpm-es, 42cfm légszállításra képes, 23dB zajszintet bíró ventilátor szívja befelé a levegőt (az oldallapon lévő LED-es kivitel). A hátlapon egy ugyanilyen paraméterekkel bíró példányt találunk, ami a felmelegedett levegőt távolítja el. A Lexa S tetején két 120 vagy 140 mm-es, a levegőt szintén kifelé fújó ventilátor kaphat helyet, gyárilag egy 140-est installálnak. A légkavarókhoz fordulatszám szabályzót is kapunk, amivel külön állíthatjuk a sebességüket. Meghajtóhelyből összesen 11 áll rendelkezésre, ebből 4 külső 5.25" méretű, 7 pedig belső, 3.25" méretű. A házat tápegység nélkül szállítja a gyártó, de szükség esetén kérhetünk bele egy 500W teljesítményű egységet. Az USB, eSata és Audio csatlakozók ezúttal oldalt kaptak helyet. Hazai árral és elérhetőséggel kapcsolatos információk még nem állnak rendelkezésre, az viszont biztató, hogy tőlünk nyugatabbra 70USD-t kérnek érte, így talán itthon sem lesz megfizethetetlen.«

DIGITÁLIS ERŐSÍTŐ PC-HEZ

SCYTHE KAMA BAY AMP KRO ÉS KRO CRAFT

A hűtési megoldásairól illetve egyéb PC-s kiegészítőiről ismert Scythe egy számítógépekhez fejlesztett digitális erősítőt, valamint hozzá tartozó hangszórópárt jelentett be.

Meglehetősen fura neveket választott a cég új termékeinek, kisebb nyelvtörőnek is beillik majd, ha valaki ezeket kéri a boltban az eladótól. Az erősítő egy korábbi modell (Kama Bay Amplifier) továbbfejlesztéseként született. A Kama Bay Amp Kro-ban egy régebben Yamaha YDA138(D-3) néven futó IC dolgozik, amit egy átdolgozott alaplapba ültettek a jobb hangminőség érdekében. A gyári sajtóközlemény megemlíti még a készülékház speciális talpait, amik hatékonyan izolálják az alulról érkező rezgéseket. A Kro Kraft hangszórók kétutas felépítésűek, az alumíniumból készült közép-mély mellett dóm magassugárzót találunk. Az átvitt frekvenciatartomány a gyári adatok szerint 58Hz és 20KHz közé esik, 2x20W terhelhetőség mellett. Európában mindkét termékre 42 euro-s árat irányzott elő a cég. Amennyiben valaki mindkettőt meg kívánja venni, akkor kap némi kedvezményt, lévén a Kro Kraft Speaker Plus kit 79 euroba kerül.«

KETTŐS CSILLAG

SPIRE DUALSTAR

A Spire egy új, viszonylag kedvező árú processzorhűtőt jelentett be, ami többek között kompatibilis az Intel új, LGA-1156 processzorfoglalatával is.

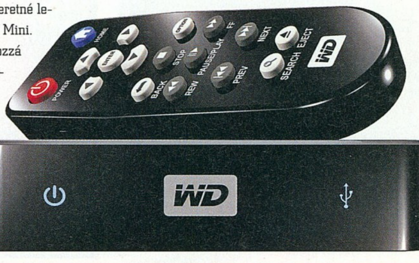
Hagyományos építési elveket követ a most megjelent CPU hűtő. A processzor magjától rézből készült talp vezeti el a hőt 8mm átmérőjű hőcsövek segítségével, amikből mindösszé kettőt található a DualStaron. A bordák alumínium készültek, s összesen 50-et helyeztek el belőlük a tervezők hűtőn. A 115x108x47mm-es borda szellőzéséről egy csúszócsapágyas, 105mm átmérőjű, UV fényben világító lapátokkal bíró ventilátor gondoskodik. Ennek maximális fordulatszáma 2200rpm, amihez 26dBA zajszint és 56.2cfm légszállítás társul. A DualStar a következő processzorokkal kompatibilis: Intel LGA775 (Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium Dual-Core, Pentium D/4, Celeron Dual-Core, Celeron D), Intel LGA 1156 (Core i5), AMD AM2/AM2+/AM3 (Sempron, Athlon 64, Athlon X2, Athlon II, Phenom X3, X4, Phenom II). A négymagos CPU-kkal kapcsolatban fontos megkötés, hogy legfeljebb 2.66GHz-en üzemelő példányokhoz használható. A hűtő már kapható lesz mire a Guru jelen száma megjelenik, bruttó ára 5500Ft körül alakul, a gyártó 5 garanciát vállal rá.«

KARCSÚ LEJÁTSZÓ

WD TV MINI

A Western Digital egy újabb lejátszót jelentett be, ami – mivel nem rendelkezik Full HD támogatással és HDMI kimenettel – az alsó kategóriában kelleti magát.

A WD TV Mini tervezésénél bizonyára abból indultak ki, hogy napjaink trendjének és divatjának ellenére a felhasználók többsége továbbra sem rendelkezik Full HD megjelenítővel, legyen az TV, monitor vagy projektor. Ugyanakkor mindenki szeretné lejátszani, megjeleníteni médiafájljait, erre kínál olcsó megoldást a WD TV Mini. A készülék nem rendelkezik saját meghajtóval, a fájlokat az USB porton keresztül hozzá kapcsolt külső egységről érhetjük el, aminek fájlrendszere FAT32, NTFS és HFS+ lehet. A lejátszó legfeljebb 1080i felbontást támogat, mint a bevezetőben írtuk, nem rendelkezik HDMI kimenettel, csak egy kompozit és egy komponens video kimenetet kapunk. A kényelmes kezelés érdekében mellékelnek hozzá egy – a normál WD TV-nél látotthoz hasonló – távirányítót. A lejátszó ismeri az öszszes fontosabb video-, hang- és képformátumot, de az MKV-kat sajnos nem támogatja, ami bizony komoly hiányosság manapság. A piacra kerülés pontos dátumát lapzártáig nem közölte a gyártó, az ajánlott végfelhasználói ár az Egyesült Államokban 100 dollár körül várható.«



GURU ÁLOMPC

SOK HELYEN VÁLTOZTAK A GÉPEINK, ez a két olcsóbb masinánál annyit jelent, hogy Socket AM2+-ról átálltunk Socket AM3-ra és emiatt a DDR2-es memóriákat DDR3 váltotta fel. A két drágább gépnél a költséghatékonyság miatt (is) leváltottuk a Nehalemes rendszereket.

írta» HORVÁTH PATRIK

Helyüket mindkét esetben Lynnfield egységek vették át, a megtakarított pénzből pedig plusz memóriát tettünk a gépekbe. A kijelzőt is nyugdíjba küldtük, helyét egy hasonló minőségű, de jóval olcsóbb Dell monitor vette át mindkét esetben. A visszajelzésekből kiderült, hogy nagyon kevés olvasónk használja a webkamerák kamera funkcióját, így a feleslegesen drága optikákat jóval szerényebb megoldásokra cseréltük. Ezzel a sok apró változtatással azt értük el, hogy a gép teljesítménye nem változott (helyenként még javult is), viszont a Powernél 65, a Dreamlandnél pedig egy híján 100 ezer forintot spóroltunk. Ezek már nem kis összegek, így aki idáig várt a vásárlással, az jól tette.«

»PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GM-US2H	20 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 240 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR2-1066 CL5	15 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD4850 Vapor-X 1 GB	32 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	5 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	monitorba építve	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	13 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" Asus VK221D (1680x1050, TN)	41 ezer
Összesen (TFT nélkül)		139 ezer
Összesen (TFT-vel)		180 ezer

»PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte MA785GT-UD3H	23 ezer
Processzor	AMD Phenom II X3 710	25 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro	5 ezer
Memória	4 GB Corsair TwinX DDR3-1333 CL9	22 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD4890 1 GB (Lite kiszerelés)	48 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	25 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	10 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	23 ezer
Tápegység	Corsair HX450	19 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech MX518	8 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Samsung 2494HS (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		261 ezer
Összesen (TFT-vel)		319 ezer

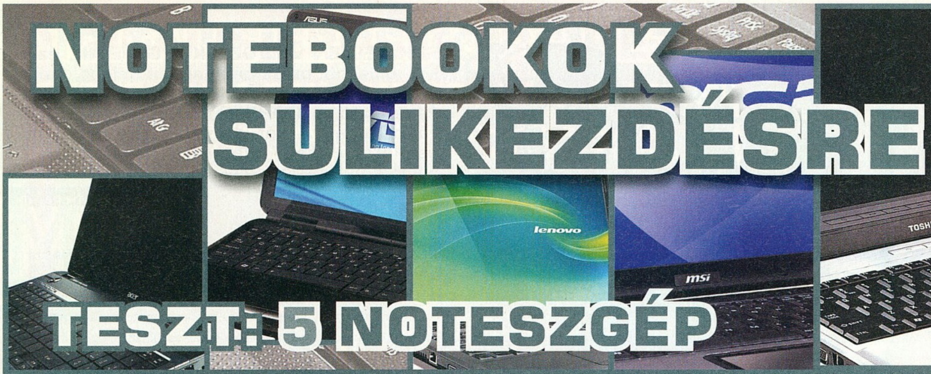
»PC GURU POWER

Alaplap	Gigabyte GA-P55-UD3	30 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	50 ezer
Processzor hűtő	Intel gyári	-
Memória	8 GB Corsair DDR3-1600 CL9 Kit	48 ezer
Videokártya	XFX Radeon HD4890 1 GB (Lite kiszerelés)	48 ezer
Merevlemez	Samsung 1 TB (32 MB) SATA2	19 ezer
SSD meghajtó	Corsair 64 GB MLC SATA2	46 ezer
Optikai meghajtó	LG H20L Blu-Ray olvasó/DVD-író	25 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty Titanium	21 ezer
Hangfalrendszer	Logitech Z-2300 2.1	38 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 7500	12 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	26 ezer
Tápegység	Corsair 520HX	27 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	10 ezer
Egér	Logitech G9	17 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp 2408WFP (1920x1200, S-PVA)	159 ezer
Összesen (TFT nélkül)		432 ezer
Összesen (TFT-vel)		591 ezer

»PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55-UD4	40 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	71 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	16 ezer
Memória	8 GB Corsair DDR3-1600 CL9 Kit	48 ezer
Videokártya	2 x XFX Radeon HD4890 OC 1 GB (Lite)	96 ezer
Merevlemez	Samsung F2 EcoGreen 1,5 TB 32 MB	27 ezer
SSD meghajtó	Corsair M64 64 GB MLC SATA2	46 ezer
Optikai meghajtó	LG GGW-H20LRBB Blu-Ray író	48 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	43 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 5100 5.1	34 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	18 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 7500	12 ezer
Számítógépház	Thermaltake Spedo	42 ezer
Tápegység	Corsair HX620	30 ezer
Billentyűzet Egér	Logitech MX5500 Revolution	35 ezer
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp 2709WFP (1920x1200, S-PVA)	192 ezer
Összesen (TFT nélkül)		611 ezer
Összesen (TFT-vel)		803 ezer

NOTEBOOKOK SULIKEZDÉSRE

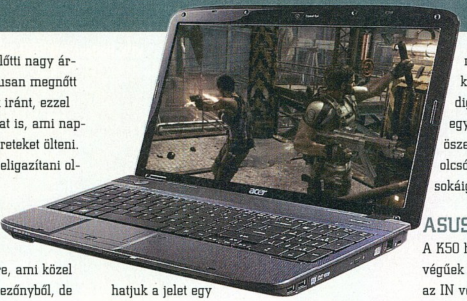


TESZT: 5 NOTESZGÉP

Manapság nagy divat notebookkal nekivágni a főiskolának vagy az egyetemnek, de otthoni használatra is egyre többen választják a mobil gépeket. Ezt a trendet vettük alapul akkor, amikor úgy döntöttünk, hogy a 140-150 ezer forint körül kapható gépekből nagyító alá veszünk öt, frissen debütált példányt

írta» Horváth Patrik

A notebookok pár ével ezelőtti nagy árzuhanása után drasztikusan megnőtt a kereslet a mobil gépek iránt, ezzel együtt pedig nőtt a kínálat is, ami napjainkra már kezd átláthatatlan méreteket ölteni. Ebben a káoszban próbáljuk most eligazítani olvasóinkat részletes tesztünkkel.



ACER ASPIRE 5738ZG

Az Aspire 5738-as sorozat középső tagját kaptuk meg tesztelésre, ami közel 160 ezer forintos árával kilóg a mezőnyből, de jó viszonyítási alap abból a szempontból, hogy létezik egy G utótag nélküli verzió is (145 ezer forint) integrált Intel X4500-as videokártyával. A két változat ezen kívül gyakorlatilag megegyezik.

Az új Aspire egy 15,6"-os szélesvásznú, ténylegesen 16:9-es kijelzőt kapott, melynek maximális felbontása 1366x768 pixel. A cég az LG-Philips LED háttérvilágítású paneljét választotta. Ennek köszönhetően a koromfekete hátterek meglehetősen homogének, a bevilágítások is minimálisak, az energiafelhasználás alacsony és a fényerő is meglehetősen tág tartományok között állítható. A kijelző felett találjuk a webkamera optikáját, a hozzá tartozó mikrofon viszont a billentyűzet mellé került, közel a hűtéshez, így az átlagnál jóval több zajt tud összeszedni.

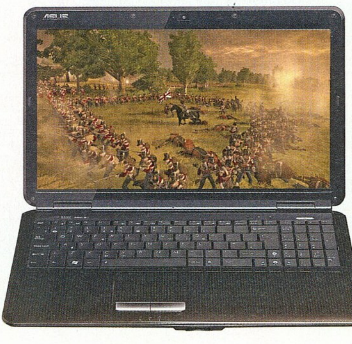
A kijelzőn visszaköszönő kép megjelenítéséért egy GeForce G105M videokártya felel, amely 8 shader egységével és alacsony órajelével gyakorlatilag fele olyan sebességre képes, mint az NVIDIA legnépszerűbb integrált VGA-ja, a 9400M. A meglehetősen lassú dedikált kártya egyetlen előnye, hogy rendelkezik saját memóriával, így nem a központi 4 GB-ból veszi el a saját 512 MB-ját. Szükség esetén a szokásos D-Sub kimeneten kívül HDMI-n is továbbíthatjuk a jelet egy LCD vagy plazma-TV felé, ráadásul így a videón kívül az audió jelet is kitolja magából az Aspire 5738.

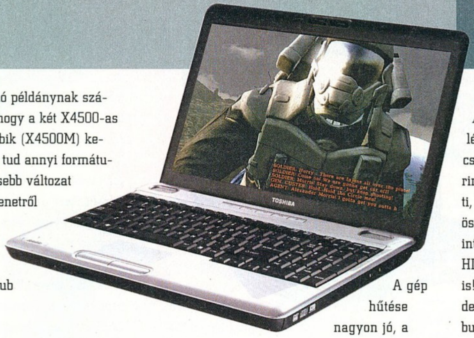
A hűtés nem túl acélos, hiszen bár üresjáratban meglepően alacsony értékeket tud produkálni, terhelésre a megnövekvő zajszint mellett 70 fok fölé engedi mind a processzort, mind a videokártyát, ami a tesztben szereplő gépek legtöbbjéről nem mondható el. Külön probléma, hogy a 320 GB-os Hitachi merevlemez nem kifejezetten gyors, viszont nagyon melegszik. Az 50 fok körüli üzemi hőmérséklet azért is baj, mert az üregesnek ható, vékony műanyag burkolat miatt nehéz ölbe véve használni az Acer mobil szerkezetét. Kárpótol minket viszont a remek billentyűzet, amely már több másik szériánál is bizonyított, illetve a meglepően nagy felületű touchpad, amely multitouch képességekkel is bír. A hozzá tartozó jobb és bal egérgomb elég hangos, a függőleges görgetősáv viszont jól használható.p Minimális fényerőn, kizárólag dokumentumokat olvasva bő négy óráig volt ébren az Aspire 5738ZG, közepes fényerőn, internetezéssel pedig szűk három órát bírt. Ez egyébként az egyik legjobb eredmény a többi versenyzővel összehasonlítva, és az integrált videokártyás olcsóbb változat is vélhetően kihúzza ilyen sokáig.

ASUS K50IJ

A K50 három alsorozatot foglal magába: az IJ végűek integrált, az AB végződésűek Radeon, az IN végűek pedig GeForce videokártyával rendelkeznek. Mi a költséghatékonyság okán természetesen maradtunk az integrált Intel X4500M-nél. A készülék ugyanazt a 15,6"-os LED háttérvilágítású panelt kapta, mint az előbb bemutatott Acer Aspire, de a beszállító ezúttal az AU Optronics volt. A kissé pirosas árnyalatú képet a videokártya meghajtóprogramjával könnyedén orvosoltuk.

Sajnos az olcsóbb és jóval elavultabb chipsetet választotta az Asus (nem utolsóként), az Intel





GL40 meglehetősen korosodó példánynak számít már. Ebből következik, hogy a két X4500-as integrált VGA közül a butábbik (X4500M) került a K50IJ-be, amely nem tud annyi formátumot gyorsítani, mint az erősebb változat (X4500MHD). A HDMI kimenetről ezúttal le kell mondanunk, így ha külső kijelzőre szeretnénk kötni a gépet, marad a jó öreg analóg D-Sub csatlakozó.

A 320 GB-os Seagate merevlemez meglehetősen gyors volt, igaz az átlagosnál nagyobb zajt csapott, bár az alacsony hőmérséklet (36 fok) kárpótolja a felhasználót. A hűtési rendszer egyébként kitűnő, a gép még terhelésre se lesz igazán hangos, üresjáratban pedig kifejezetten halk. Az IceCool dizájn erre csak rátesz egy lapáttal, ennek köszönhetően a burkolat egyetlen fontos pontja sem lesz langyosnál melegebb. A processzor 40-45 fokos normál hőmérséklete 100%-os terhelésnél 20 fokot emelkedik, de amint megszűnik az izzasztás, pár másodperc elteltével 50 fok alá hűl.

A hangzásért ezúttal az Altec Lansing sztereó hangszórópárja felel, de sajnos ez csak papíron jelent jobb hangminőséget az átlagnál. A billentyűzet nagy gombjai meglepően jó komfortérzetet biztosítanak, kellemes a klaviatúra használata. A touchpadről sajnos már nem mondható el ugyanez, a kiszámíthatatlan érzékenységű felület hiába képes multitouch dolgokra, kihívás használni. A bal és jobb egérgombok pedig indokolatlanul nagyok, főleg úgy, hogy csak a felső részüket lehet nyomni, azt is az átlagnál nagyobb erőkifejtéssel.

A hat cellások között gyengének (42 Wh) számító akkumulátor minimális terhelésnél 3 óra 50 percig, közepes fényerő melletti böngészésnél 2 óra 45 percig húzta.

TOSHIBA SATELLITE L500

Az L500 is a már jócskán elavultnak számító Intel GL40-es chipsetre épül, így a videokártya szerepét az X4500M tölti be. A 149 ezer forintos vételárba egy driverekes CD már nem fért bele, így nekünk kell levadászni az internetről azokat, amihez a linket a dobozban találjuk. Kárpótlásként kapunk HDMI és eSATA csatlakozót is, de a Bluetooth-ról most is le kell mondanunk. A vezeték nélküli hálózat csupán 54 Mbites sebességre képes, de a mindennapokban ez aligha számít valamit. Merevlemezből a szokásos 320 GB-os áll rendelkezésre (WD), ami rendkívül halk és gyors is. Meglepődve tapasztaltuk, hogy az L500-ban ezek mellett még melegszik is, hiszen 46 fokot mértünk átlagos használat mellett. Szerencsére a jó felépítés miatt ebből a burkolatnál nem sokat érezni. A gép hűtése nagyon jó, a processzor mindössze 42 fok körül jár terhelés nélkül, amelyhez nagyon alacsony zajszint tartozik, de megizzasztás után se megy 62 fölé, ráadásul a ventilátor ilyenkor se csap lármát. Ami az ergonómiát illeti, a billentyűzet ismerős lehet az L300 tulajoknak, ergo kiváló. A Toshiba mérnökei a rendelkezésre álló plusz hely miatt még megfejelték ezt numerikus résszel is (ez a tesztben szereplő legtöbb noteszre igaz), de ez nem eredményezte a gombok összenyomorítását. A touchpad felülete még mindig csak elégséges méretű, viszont anyaghasználata nagyon jó. A bal és jobb egérgombok óriási méretűek és bárhol nyomhatóak, dolgukat csendben teszik.

A csatlakozók elrendezése megfelelő, de hagyományos értelemben vett USB portból csupán kettőt kapunk, a harmadik egy eSATA/USB kombó. A HDMI kimenet természetesen hangot is továbbít.

A 15,6"-os kijelző az L500-ban nem kapott LED-es háttérvilágítást, így a bevilágítás és a homogenitás nem annyira jó, mint az előző két modell esetében. Ennek ellenére filmnézésre használható, bár a látószögek elmaradnak a várttól. A kontraszt alapállapotban picit túl van erőltetve, ezt érdemes a gyári 50-es értékről 48-ra levenni a videokártya driverében. Részben a CCFL-es háttérvilágítás és a korosodó chipset miatt az L500 csupán 3 óráig volt képes ébren maradni. Ha a fényerőn nem nagyon változtatunk (amely így is elegendő minimum értéken), de kicsit intenzívebb netes használatra bírjuk, akkor a két és fél órát húzhatunk ki konnektor nélkül.

LENOVO G550

A G550 egy meglepően szép gép, bár sérülékenysége és piszokgyűjtése átlagon felüli a csillogó burkolat miatt. Mindössze 142 ezer forint a legolcsóbb változat, ami kifejezetten baráti, ha azt nézzük, hogy a legmodernebb GM45-ös chipset lakozik benne a fejlettebb X4500-as integrált videokártyával (X4500MHD), kapunk HDMI-t (hanggal együtt), de még Bluetooth-t is! A WD Scorpio Blue vinyó ezúttal is halkan, de igencsak melegen tette a dolgát. A vékony burkolat miatt ölbe venni elég necces a gépet, a merevlemeznél nem éppen langyos.
Ha már a hőmérsékleteknél tartunk, a processzort meglehetősen halkan tette hűvösre (43 fok) a G550, ráadásul akkumulátorról még kevesebb zajt csapott a gép. Terhelésre már megjött a hangja, de ekkor sem volt zavaró, viszont a CPU-t kicsivel 70 fok fölé engedte, aminek annyira már nem örültünk. Még nagyobb probléma, hogy a terhelés megszüntetése után a rendszer elég lassan hűl vissza 50 fok alá.

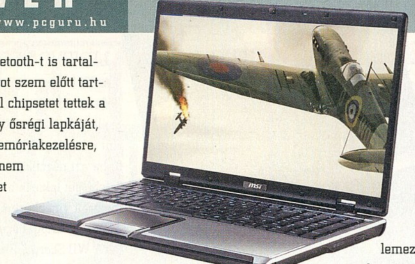
A Thinkpadek strapabíró és remek billentyűzetükről is híresek voltak, így a G550 esetében magasra tettük a mércét. Szerencsére nem kellett csalódnunk, a klaviatúra most is bizonyított, de az alátámasztás lehetett volna kicsit keményebb, a numerikus rész kiosztása pedig picit érdekes. A touchpad könnyen kezelhető, de felbontása csapnivaló. A szaggatott mozgás némi késéssel is párosul, de hozzá lehet szokni, mindenesetre furcsa, hogy a Leovo beérte ilyen elavult megoldással. A bal és jobb egérgombok nem kifejezetten halkak, igyekezzünk a belső részeket nyomni, ott nem kattognak annyira.

A bővítési és csatlakozási lehetőségekről már esett szó, egyetlen dolgot hagytunk, ez pedig a 34 mm-es Express Card szlot, amibe TV tunert, hangkártyát, de még HSDPA modemet is dughatunk. A kijelző bár LED-es háttérvilágítással bír, mégis csúnya bevilágításokat produkált. Ennek ellenére filmnézésre alkalmas, mert látószögei nem rosszak. A káva felső részében helyet kapott webkamera fixfókuszos optikával rendelkezik és emellé még a képe is homályos. A Lenovonál szoftveresen és hardveresen is igyekeznek ügyelni a biztonságra, így belépéshez használhatunk arcazonosítást is, de a kamera minőségéből kiindulva ez leginkább csak arra lesz jó, hogy magunktól is megvédjük a gépet.

A G550 több mint 4 óráig maradt életben, ha minimális fényerővel használtuk dokumentum olvasásra. Az átlagos internetezős nyúzás 50%-os fényerővel egy órát vett el az üzemidőből.

MSI CX600X

Specifikáció alapján az MSI legújabb Classic szériás gépe ígérkezett a legizgalmasabbnak, hiszen 143 ezer forintos árához képest dedi-



kált grafikus kártyát és Bluetooth-t is tartalmaz. A költséghatékonyságot szem előtt tartva a Microstarnál nem Intel chipsetet tettek a CX600-ba, hanem a SiS egy ősrégi lapkáját, amely sem kétcsatornás memóriakezelésre, se DDR2-800 támogatásra nem képes. Szintén érvágás lehet a csupán 100 MBites hálózati kártya és az 54 Mbites WLAN.

A hűtőrendszer a CX600-ban volt talán a leggyengébb. Zajszintje az első perctől kezdve átlagos volt, terhelésre pedig meglehetősen hangossá vált. A hőmérsékletek ezzel szemben nem alakultak valami rózsásan, a processzor alig járt 50 fok alatt, de a videokártya se sűrűn nézett be a 60-asok alá. Amennyiben csak a CPU-t terheltük, úgy a központi egység 65, a videokártya pedig 70 fokra hevült, míg ha a VGA-t is megizzasztottuk, akkor szegény Radeon bőven 80 fok fölé ment.

Természetesen a többi integrált megoldáshoz képest a Radeon HD4330 lényegesen gyorsabb, ám a 80 shader egység erejét nagyon visszahúzza a 64 bites memóriasín, hiába az 1 GHz-es DDR2 VRAM. Pár éves játékokkal kompromisszumok árán akár natív (1366x768) felbontásban is elvan, de csodát semmiképpen ne várjunk tőle. A modernebb grafikus motorokkal jellemzően csak 640x480-ban vagy 800x600-ban döcög el közepes vagy annál gyengébb részletességgel. Filmnézésre jobb választás az eddig látott X4500M-eknél és MHD-knál, gyakorlatilag az összes formátumot képes gyorsítani egy megfelelő lejátszó programmal.
A másik fűtőeszköz meglepő módon a merevlemez, amely itt is a WD Scorpio Blue szériájának 320 GB-os tagja. Sebessége a SiS chipset ellenére jó volt, de a burkolat bal alsó részét igencsak átmelegítette.

A gép házilagos bővítésére az alul található matrica miatt nincs lehetőség garanciaidőn belül. Ha ezen túltettük magunkat és felnyitottuk a mágneses fedelet, elénk tárul az évek óta változatlan MSI billentyűzet. A zsúfolt, néhol nehezen használható klaviatúra ezúttal erős alátámasztást kapott, így használata nem olyan problémás, mint néhány másik modell esetében, de a jótól messze van. A touchpad meglepően érzéketlen volt, bár egy kis szoftveres állítgatással ez korrigálható. A felület anyaghasználata jó, nagysága átlagos, a jobb és bal egérgombok viszont túl nagyok. Csak és kizárólag a felső részükön nyomhatók, ráadásul ott is erős ujjak szükségeltetnek a sikerhez.

Ha végignézzük a gép oldalát, akkor HSDPA modemre és ExpressCard bővítőhelyre utaló nyomokat is találunk, de egyik sincs a gépben, csupán az előkészítésük. A 16"-os kijelző nagyon vékony kávát kapott, ettől valamivel elegánsabbnak tűnik a CX600 felső része, mint a többieké. A LED-es háttérvilágításról sajnos itt is le kell mondanunk, ettől függetlenül nagyon homogénnek bizonyult a panel feketéje. Az enyhén pirosas-sárgás képet szoftveresen ki tudjuk javítani, a gyenge látószögeket viszont nem. Filmnézésre ezért csak korlátozottan alkalmas, szövegmegjelenítésre a kiváló élesség miatt viszont remek választás a CX600.

A kávába integrált webkamera sajnos külső szoftver hiányában nem használható Skype-on és MSN-en kívül. Az akkumulátor éppenhogy kihúzta két óráig és akkor még csak dokumentumot olvastunk minimális fényerő mellett. Mindennapos használatnál inkább a másfél óra reális, ez egy notebooktól ha nem is szégyen, de nagyon harmatos teljesítmény.

EREDMÉNYHIRDETÉS

Hasonlóak, de mégsem ugyanazok – nagyjából így lehetne összefoglalni az öt tesztnoti történetét. Sokan sokféle szempont szerint döntenek vásárláskor, nyilván akiknek a grafikus teljesítmény fontos, azok minden hibája ellenére az MSI CX600-at fogják hazavinni. Akik viszont inkább a minél alacsonyabb zajszint és minél hosszabb akkumulátoros üzemidő mellett szeretnék leteni a voksukat, azok a Lenovo G550-nel járnak a legjobban, hiszen az alig 140 ezer forintos árban egy operációs rendszer és Bluetooth-támogatás is van, nem beszélve a 60 napig ingyen használható Office 2007-ről. Akik valamennyire törődnek az ergonómiával, és hajlandóak picit lejjebb adni a több mint 4 órás üzemidőből, azok válasszák a Toshiba Satellite L500-at.«

A tesztben szereplő notebookokat az iPon Computer Kft-től kaptuk tesztelésre.

MŰSZAKI ADATOK	ACER ASPIRE 5738ZG	ASUS K50IJ	TOSHIBA SATELLITE L500	LENOVO G550	MSI CX600
Processzor	Intel Pentium Dual Core T4200 (2.0 GHz, 800 MHz FSB, 1 MB L2 cache)				
Chipset	Intel GM45	Intel GL40	Intel GL40	Intel GM45	SiS 672
Memória	4 GB	4 GB	4 GB	3 GB	4 GB
Videokártya	GeForce G105M	Intel X4500M	Intel X4500M	Intel X4500MHD	Radeon HD4330
Merevlemez	Hitachi 320 GB	Seagate 320 GB	WD 320 GB	WD 250 GB	WD 320 GB
Hálózat	Gigabit + 802.11n	Gigabit + 802.11n	Gigabit + 802.11g	100 Mbit + 802.11g + BT	100 MBit + 802.11n + BT
Extra csatlakozók	HDMI	-	HDMI, eSATA	HDMI, ExpressCard(34)	HDMI
Kijelző háttérvilágítása	LED	LED	CCFL	LED	CCFL
Operációs rendszer	Vista Home Premium	Linux	-	Vista Home Basic	-
Ár	159 ezer Ft	146 ezer Ft	149 ezer Ft	142 ezer Ft	143 ezer Ft
TESZTEREDMÉNYEK					
CPU hőmérséklet (min/max)	41/74	45 / 65	43 / 62	43 / 73	48 / 65
HDD hőmérséklet (fok)	51	36	46	49	46
Max. akkumulátoros üzemidő	4 óra	3 óra 50 perc	3 óra	4 óra 15 perc	2 óra
HDD átlag olvasás (MB/s)	46.2	58,5	51,2	54,9	52,1

msi
Supports the Intel® Core™ i7 and Intel® Core™ i5 Processors in the LGA1156 Package
Supports intel CORE i7 inside
Supports intel CORE i5 inside
intel Chipset inside
Xtreme Speed
OC Genie
SuperPipe
DrMOS
DrMOS: A legjobb teljesítmény/Watt arány
SuperPipe: A világ legvastagabb, 8 mm-es hőcsövei az extrém hűtéshez
OCGenie: A világ első valódi tuning processzora
P55-GD80
• Az Intel Core™ i7 / Core™ i5 processzorokat támogatja
• Az Nvidia SLI és ATI CrossFireX (3 db 16 PCIe sín) technológiákat támogatja
• Xtreme Speed: OC Genie, SuperPipe, DrMOS
P55-GD65
• Az Intel Core™ i7 / Core™ i5 processzorokat támogatja
• Az Nvidia SLI és ATI CrossFireX (3 db 16 PCIe sín) technológiákat támogatja
• Xtreme Speed: OC Genie, SuperPipe, DrMOS
P55-CD53
• Az Intel Core™ i7 / Core™ i5 processzorokat támogatja
• 1 x PCIe x16 slot
• Xtreme Speed: OC Genie, DrMOS
Kapható a: www.pcx.hu
PCX.HU
www.msi.eu/p55
A specifikációk előzetes értesítés nélküli változtatási jogát fenntartjuk.

ITT A LYNNFIELD! RESZKETHET A NEHALEM?

TESZT: INTEL CORE i5

Majdnem egy éve már, hogy elrajtoltak az Intel felsőkategóriás Core i7 processzorai. Az elmúlt 11 hónap alatt csak a kiváltságosok részesülhettek az LGA1366-os központi egységek erejéből, ám a helyzet most 180 fokos fordulatot vett. Bemutatkozik az új Core i5 család és vele együtt az LGA1156-os foglalat is.

írta» Horváth Patrik

A felső-középkategóriában régóta nem volt változás, a Phenom II és a Core 2 Quad CPU-k ádáz harcot vívnak egymással, de a felhasználók többsége inkább az olcsóbb megoldásokat keresi, mivel nem látnak elég nagy potenciált ezekben (főleg ha az árcédulát nézik). Az Intel régóta nyugdíjazni szeretné a Core 2 széria felsőbb tagjait, de egészen eddig nem tudott méltó utódot állítani nekik. A Core i5-ös processzorokról és a hozzájuk tartozó LGA1156-os foglalatról régóta hallani pletykákat és kész tényeket, a sokszor elhalasztott premier után végül szeptember elején fáradhatott a nagyérdemű a kasszához és vihette haza a 2009-es év talán egyik legjobb platformját.

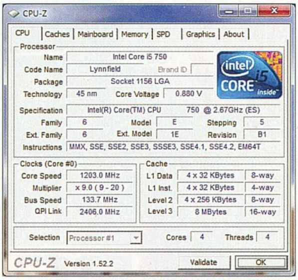
MIK AZ ÚJDONSÁGOK?

Első és legfontosabb kérdés a különbségek tisztázása: miben más egy LGA1156-os foglalatba passzoló processzor, mint a lassan egy éve piacon lévő LGA1366-os? Egyáltalán miért volt szükség még egy tokozásra? Az Intel az 1366 pinből álló socketet csak a felsőkategóriás egységeire dolgozta ki, ebbe illeszkedik majd az első hatmagos Gulftown processzor is valamikor a jövő év elején. A felhasználók többségét viszont mindez hidegen hagyja, ők megfizethető processzort, de még inkább megfizethető rendszert akarnak. Így történhetett meg az, hogy az LGA1156-os CPU-k jóval kisebbek lettek 1366-os társaiknál, amely részben a három helyett csupán kétcsatornás memóriavezérlőnek köszönhető. Ugyanakkor az eddig az alaplapokon található PCI-Express vezérlőt az Intel beletette ezekbe a processzorokba. Ezzel gyakorlatilag minimalizálni szerették volna a grafikus rendszer és a processzor közötti kommunikációt. A már említett kétcsatornás memóriavezérlő komoly átdolgozáson ment keresztül, így a valós tesztek alapján alig lassabb, mint a Nehalemekben lévő háromcsatornás, ráadásul a véletlen elérési ideje is kisebb. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a szintetikus teszteken kívül nem ér minket nagy érvágás, ha kettesével, nem pedig hármasával pakolgatjuk ezentúl a memóriákat.

A legfontosabb újítás viszont az energiamenedzsmentet érinti, a Lynnfield processzorok eszik a legkevesebbet a most piacon lévő négymagos egységek közül mind üresjáratban, mint terhelés esetén. Ez mindenképpen jó hír, főleg akkor, ha meglátjuk milyen csenevész hűtőt csomagol az Intel minden ilyen tokozású termék mellé. Aggodalomra semmi ok, a gyakorlatban ezek a légkavarók megállják a helyüket (ez terhelés esetén 70 fokos értéket jelent), de tuningnál ne nagyon bízzuk rájuk a CPU hűvösen tartását, mert zárt házban esélyük sem lesz. Annál is inkább érdemes beruházni egy normálisabb léghűtőbe, mert ezek a procik kegyetlenül túlhajthatók. Az 1,2V-os alapfeszültséggel nekünk 3,33 GHz-et sikerült kihozni a 2,66 GHz-es i5 750-ből (1,4V-on pedig 3,9 GHz volt a stabilitás vége).

A VÁLTÁS ÁRA

Milyen processzorok illeszkednek ebbe az új foglalatba – merül fel jogosan a kérdés. A már említett Core i5 750 jelenleg az egyetlen az i5-ös családból, ami kapható (50 ezer forint körül). Az i7-es nagytestvérektől annyiban tér el, hogy nincs benne Hyper-Threading támogatás (és VT-x sem, amit valószínűleg semmire nem használnánk), így a négy mag mellé négy végrehajtási szálat kapunk az eddigi nyolc helyett. Végeztünk pár tesztet, hogy kiderítsük menynyit számít ez a hiány, érdemes ezügyben összehasonlítani a Core i7 920 és a Core i5 750 processzorok eredményeit a táblázatban. Természetesen az LGA1156 sem maradhat i7-es processzorok nélkül, így rögtön két új egységet is útjára indított az Intel: az i7 860-at és 870-et. Míg az előbbi 2,8, az utóbbi 2,93 GHz-en repeszt, ám a köztük lévő több mint 50 ezer forintot alig-ha fogja bárki kifizetni ezért. Ezek a processzorok is megkapták a feljettebb energiamenedzsmentet, ezen felül az i7 900-as szériától egyedül a memóriavezérlőben térnek el. Megmaradt a Turbo Boost technológia is, amely gyakorlatilag annyit jelent, hogy az alkalmazás által használt magokat olyan magas órajelen próbálják járatni (a többivel ellentétben), hogy a CPU ne lépje túl a specifikációban meghatározott fogyasztási értéket Tekintettel arra, hogy egy vadonatúj foglalatról van szó, így joggal merül fel a kérdés, hogy mi



lesz a régi, jól bevált CPU hűtőkkel? A rossz hír sajnos az, hogy semmi. Amennyiben a gyártó biztosít utólag felfogató keretet hozzá, úgy használhatjuk tovább, ellenkező esetben olyan termék után kell néznünk, amely már kompatibilis az LGA1156-os tokozással (ilyen például a pár hónapja bemutatott Coolermaster HyperTX3). Egyes alaplapgyártók próbálnak könnyíteni a felhasználókon és olyan távolságra fúrják a lukakat a nyákon egymástól, hogy pont megegyezzen az LGA775-ös furatokkal. Ha már az alaplapoknál tartunk, érdemes megemlíteni, hogy az Intel a P55-ös chipsetet szánta az új processzorok mellé, amely a népszerű P45 utódja lesz. Az X58 tehát marad a felsőkategóriában és kizárólag az LGA1366-os CPU-k mellé lesz továbbra is elérhető. A P55 főleg azoknak a felhasználóknak lesz jó, akik eddig a drága deszkák miatt nem váltottak platformot, mondván úgysem tudják kihasználni azt a rengeteg csatlakozót és szolgáltatást, amit ebben a kategóriában kapnak.

TESZT ÉS ÉRTÉKELÉS

A teszt során arra voltunk kíváncsiak, hogy mennyivel lassabb az új i5 750, mint a vele megegyező, csak háromcsatornnás memóriavezérlővel illetve Hyper-Threadinggel felvértezett i7 920, továbbá csatasorba állítottunk egy árban pont ide passzoló Core 2 Quad Q9550-et, hogy lássuk, mennyivel gyorsabb az új generáció, van-e egyáltalán értelme a váltásnak. Ehhez a szokásos tesztprogramokat vettük elő, operációs rendszerként pedig a Windows 7 RC változatát használtuk a száloptimalizációk miatt, a videokártya szerepét pedig egy emelt órajelű Radeon HD4890 töltötte be.

Összegezve a látottakat elmondható, hogy játékokban a memóriavezérlő és a HT hatása nagyon minimálisan érvényesül, gyakorlatilag az i5 750 és az i7 920 szinte megegyező teljesítményt produkál. A Q9550 néhol már le-lemarad, de ez leginkább a CPU limitált helyzetekre igaz, a jelenlegi csúcsot képező HD4890-et vele is könnyedén ki lehet hajtani. Érdekesebb lehet majd a kép, ha egy hónapon belül megjelennek a DX11-es Radeonok, ott már lehet, hogy magasabb felbontásban is érvényesülni fog az i5 ereje. Ami a videokódolást és a renderelést illeti, ott a HT-nak viszonylag nagy szerepe volt, de látható a plusz egy memóriacsatorna ereje is, hiszen a 2,93 GHz-es i7 870 és a 2,66-os i7 920 gyakorlatilag azonos idő alatt végzett a munkával.

Az igazán nagy különbségek viszont akkor jelentkeznek, ha szemügyre vesszük a másik táblázatot is. A Q9550 és az i5 750 gyakorlatilag hasonló pénzösszegből vásárolható meg, egyedüli felárat a DDR3-mas memóriák jelentenek, így mondhatjuk, hogy minimálisan ugyan, de a régi platform még mindig olcsóbb. Egészen más a helyzet akkor, ha az i5 750-et hasonlítjuk össze az i7 920-szal. A processzorok és az alaplapok eltérő árcédulája miatt akár 30 ezer forintot is spórolhatunk, ha a vadi új foglalat mellett döntünk, ráadásul egyúttal energiatakarékosabb rendszer tulajdonosai is lehetünk. Még elgondolkodtatóbb a különbség akkor, ha az i7 860-as processzort szeretnénk begyűjteni, hiszen még így is olcsóbb az LGA1156-os rendszer, mint az 1366-os. Az Intelnek tehát fel kell kötnie azt a bizonyos gatyát, hiszen ha rendszerszinten kezdenek el majd számolni a felhasználók és nem ragadnak le a processzoráraknál, akkor bizony nehéz idők várnak mind az X58-as alaplapokra, mint az ezekbe passzoló processzorokra. Ahhoz viszont kétség sem férhet, hogy jelenleg 75 ezer forintért a legjobb kombináció a P55 chipset az i5 750-nel.«

»TESZT-KONFIGURÁCIÓ«

GiAsus P5E64 WS Evolution (LGA775, X48) / Asus P6T6 WS Revolution (LGA1366, X58) / MSI P55-GD80 (LGA1156, P55), 2x2 GB Corsair XMS3 DHX DDR3-1600 CL9, 320 GB Hitachi 7200 rpm 8 MB cache, Windows 7 Ultimate RC, AMD Catalyst 9.8

A tesztben szereplő Asus alaplapokat és a videokártyát az Asus Magyarországtól, az MSI P55-GD80-at az MSI Magyarországtól, a processzorokat pedig az Intel Magyarországtól kaptuk tesztelésre. A memóriákat a Planarcomputer biztosította a PC Guru számára.

MÉRÉSEK	Q9550	I5 750	I5 750	I7 920	I7 870
Órajel	2,83 GHz	2,66 GHz	3,9 GHz	2,66 GHz	2,93 GHz
Last Remnant Benchmark - 1600x1200	98.28	97.24	99.87	97.43	97.73
GTA IV - 1600x1200 High	48.04	57.91	60.32	58.55	59.46
Stalker Clear Sky - 1024x768 Full Dynamic/Default					
Day	71 (31)	71 (31)	81 (32)	73 (31)	74 (31)
Night	98 (42)	101 (39)	141 (40)	111 (40)	110 (42)
Rain	116 (44)	123 (42)	179 (58)	125 (45)	142 (47)
SunShafts	75 (31)	74 (30)	83 (30)	78 (31)	78 (30)
Call Of Juarez - 1024x768 High	88.7	84.8	85.4	86.7	84.9
Far Cry 2 - 1024x768 DX9 Medium	106 (75,8)	123,1 (90,2)	138,4 (107,9)	122,6 (91,5)	127,9 (96,8)
Far Cry 2 - 1600x1200 DX10 Ultra High	57 (39,9)	57,9 (45,2)	59,9 (48,9)	59 (47,9)	58,6 (44,7)
3DMark Vantage CPU Score (Performance)	11746	12154	17748	16223	17849
MediaShow Espresso (másodperc)	91	82	65	65	64
Cinebench 10	11138	10651	-	12136	13810

PLATFORMOK ÖSSZEHASONLÍTÁSA	Q9550	I5 750	I7 920	I7 860	I7 870
Órajel	2833 MHz	2666 MHz	2666 MHz	2800 MHz	2933 MHz
Magok / szálak száma	4 / 4	4 / 4	4 / 8	4 / 8	4 / 8
Foglalat	LGA775	LGA1156	LGA1366	LGA1156	LGA1156
Kompatibilis chipsetek	P3x / G3x / P4x G4x / X38 / X48	P55	X58	P55	P55
Támogatott memóriák	DDR2, DDR3	DDR3	DDR3	DDR3	DDR3
Platform induló ára (alaplap+processzor+memória)	90 ezer Ft	100 ezer Ft	125 ezer Ft	122 ezer Ft	190 ezer Ft
Turbo Boost max. órajel	-	3200 MHz	2933 MHz	3466 MHz	3600 MHz

ÉRDEMES-E SPECIÁLIS HŰTÉSŰ VGA KÁRTYÁT VENNI? II.

TESZT: EGYEDI HŰTÉSŰ RADEON HD4850-EK

Előző számunkban olyan Radeon HD4870-es videokártyákat teszteltünk, amelyek hűtés szempontjából eltértek a referencia megoldásoktól. A visszajelzések alapján a téma nagy népszerűségnek örvendett, így ezúttal a még több ember számára megfizethető Radeon HD4850-eseket vettük sorra.

írta» Horváth Patrik

Annak idején, amikor az ATi útjára indította a Radeon HD4800-a szériát, sejthető volt, hogy sikertermék lesz. A HD4850 kifejezetten az lett, így nem csoda, hogy rengeteg változat készült belőle. Célunk ugyanaz, mint a múltkor, eligazítást adni, hogy vásárlásnál melyiket szabad és melyiket nem érdemes hazavinni.

GIGABYTE GV-R485MC-1GH

A sort rögtön egy különlegességgel kezdjük. A Gigabyte időről időre kiad passzív hűtésű középkategóriás videokártyákat, melyek valahogy sosem lesznek népszerűek. Ezt a rossz szokást kétség kívül folytatni fogja jelen tesztünk alanya is, mely a cég saját MultiCore elnevezésű passzív hűtőjét kapta.

A Gigabyte weboldala szerint ez a hűtőrendszer akkor van igazán elemében, ha házban beépítve oldalról kapja a friss levegőt egy ventilátor segítségével, a processzorhűtő pedig a nyák alsó feléről szívja el a felhevült légnemüt. Bár mi nem építettünk köré házat, az asztalra szerelt tesztkörnyezet mondhatni ideálisnak tűnt a megméretetésre. Ennek ellenére hatalmas csalódás lett a vége, hiszen a legizzasztóbb terhelésnél a grafikus mag 118(!) fokra melegedett, ami legalább 30 fokkal magasabb érték a normálisnál. A passzív hűtők nagy hátránya ráadásul, hogy szörnyen lassan hűlnek vissza. Ez alól a Gigabyte MultiCore-ja sem volt kivétel, legalább negyed óra kellett neki, mire beállt az alig kevesebb, mint 70 fok.

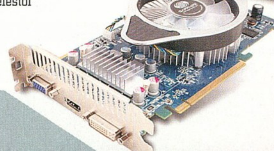
Szomorúan tapasztaltuk, hogy 2D-ben a referencia 500/1920 MHz-es értéket használja a kártya, holott (ahogy látni fogjuk) több gyártó is ment ennél lényegesen lejjebb, csökkentett feszültségek mellett, ami a hőtermelést és a fogyasztást is visszafogja. Ezeknek kifejezetten nagy szerepe lenne egy passzív hűtésű terméknél, nem is értjük, a Gigabyte miért nem lépte ezt meg. 3D-ben a GPU 15 MHz-cel magasabb órajelen jár (640 MHz) a gyári értéknél, de ez mondhatni nem oszt, nem szoroz, hiszen a memória 66 MHz-cel alacsonyabban (1920 vs. 1986 MHz).

A dobozban mindössze egy DVI->D-Sub átalakítót találunk, a CrossFire kábelről a 34 ezer forintos vételár ellenére is le kell mondanunk.

GIGABYTE GV-R485ZL-512H

A másik Gigabyte HD4850 egy apró Zalman hűtést kapott, némi meglepetésre a mezőnyből ez teljesítette a legjobban, igaz mindezt a legnagyobb zajszint mellett tette. Terheléstől függetlenül zajongott, így a halkabb megoldásokat kedvelők ugorjanak egy pár bekezdést. Izzasztás mellett 57 fokig tudtuk felmelegíteni a grafikus magot, ami szűk egy perc után 41-ig hűlt vissza.

Órajeleket tekintve teljes mértékben a referenciát követi a Gigabyte 512 MB-os modellje, azaz üresjáratban 500/1986, terhelésre pedig 625/1986 MHz-en jár. A túlhajtások során ezzel a kártyával értük el a legjobb eredményt, ami 750 MHz-et jelentett. Ez 20%-kal magasabb érték a névlegesnél, ráadásul 25 MHz-cel marad csak el a drágább HD4870 alapórajelétől. Némileg beárnyékolja a sikert az a tény, hogy 700 MHz-től kezdve a kondenzátorok magasfrekvenciás zaját is hallani



lehet, ami elég hangos, véleményünk szerint egy csendesebb házból is könnyedén kihallható.

A dobozban minden szükséges kiegészítőt megtalálunk, így a CrossFire és tápkábeltől kezdve ott pihen a DVI->D-Sub és a DVI->HDMI átalakító is.

SAPPHIRE HD4850 1GB HDMI

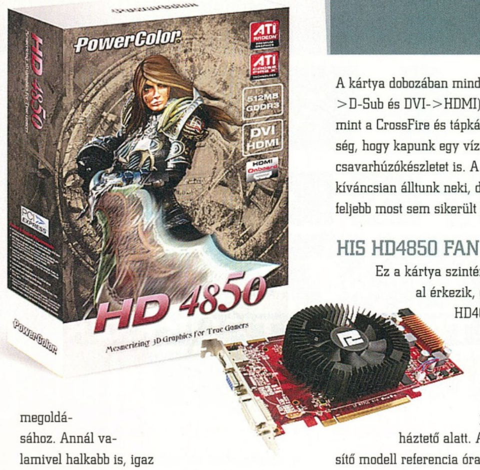
A hagyományokra való tekintettel sokat vártunk az 1 GB-os Sapphire HD4850-től. A nálunk járt változat mind a három féle kimenetet megkapta a hátlapi panelen, így átalakítók nélkül dughatunk rá D-Sub, DVI illetve HDMI végződésű kábelt is. Ebből következik, hogy átalakítót nem kapunk a termék mellé, ami azoknak lehet gond, akik két monitort szeretnének használni, amennyiben azokon csak DVI bemenetek vannak.

A Sapphire 1 gigás HD4850 áttervezett NYÁK-ja jóval rövidebb, mint a referencia alapokra építkező termékeké, ami nagyon hasznos, ha kis házba akarjuk beépíteni. Túlzás lenne azt állítani, hogy a kártyának nem volt hangja, de meglepően halk volt. Ezt nagyon okosan úgy érték el a Sapphire mérnökei, hogy a HD4830-nál látott órajelekre (160/500 MHz) állították be a 2D-s sebességet, mindezek mellé pedig csökkentették mind a memória, mint a grafikus mag feszültségét, így a visszafogott hőtermelés mellett nem kellett felpörögnie a ventilátornak. Az így elért 37 fokos üresjárati eredmény mindentől függetlenül fantasztikus teljesítmény, terhelés határása is csak azért mértünk 71-et, mert a nyolccentis légkavaró nem sokkal pörgött többet, mint 2D-ben.

Tuningban nem domborított ugyan a szerkezet, de a 720 MHz-es érték semmiképpen sem mondható rossznak, gyakorlatilag ez jelenti az átlagot.

POWERCOLOR AX4850 512MD3-HV2

Ez a kártya szintén rövidebb NYÁK-al érkezett. A hátlapi panelen itt is mind a három típusú kimenet megtalálható, így átalakítókat itt sem kapunk – ahogy CrossFire és tápkábelt se.
Órajelek szempontjából teljes egészében a referenciát követi a Powercolor (2D: 500/1986 MHz, 3D: 625/1986 MHz), a hűtés pedig nagyon hasonlít a Gigabyte Zalman-os



megoldásához. Annál valamivel halkabb is, igaz ez csak terhelés nélkül igaz. Itt is 37 fokos 2D hőmérsékletet mértünk, ami szuper, még a 3D-s 63 fok is az lenne, ha nem tartozna hozzá olyan zajszint, amilyet senkinek nem kívánunk.

Meglepődtünk, hogy a Catalyst Control Center ennél a modellnél csak 650 MHz-ig engedi húzni a tuningoláshoz szükséges csúszkát, de hamar kiderült miért is van ez: a kártya ennyit bír. Rivatunerrel próbálkoztunk beállítani 660 Mhz-et, de a gép rögtön lefagyott, így szomorúan vettük tudomásul, hogy itt a vége a játéknak.

HIS HD 4850 ICEQ 4

A cég exkluzívabb kivitelű, IceQ sorozatú kártyáján található hatalmas hűtőrendszer – amely mellesleg gyönyörű – egyik legnagyobb előnye, hogy a házból kifelé viszi a meleget, nem pedig bent kavargatja mint az összes többi modell. Mindezek mellé még rettenetesen halk is, üresjáratban gyakorlatilag egy méterről fülelve nem tudtuk volna megmondani, hogy passzív vagy aktív hűtésű VGA dolgozik-e a gépben. A remek zajszint mellé egy 48 fokos érték párosul, ami teljesen elfogadható, még akkor is, ha a Sapphire-höz hasonlóan az IceQ4 is 160/500 MHz-re veszi vissza magát. A kemény izzasztások során aztán beindul a hőtermelés és egészen 76 fokig meg sem áll. Jó hír viszont, hogy a 2D-ben tapasztalt zajszint szinte semmit nem nő, így aztán a passzív Gigabyte után a HIS IceQ4 lett a leghalkabb VGA a hat bestia közül.

A kártya dobozában mindkét átalakítót (DVI->D-Sub és DVI->HDMI) megtaláljuk, csakúgy, mint a CrossFire és tápkábeleket. Külön érdekesség, hogy kapunk egy vízszintezővel egybeépített csavarhúzókészletet is. A kártya tuningolásának kíváncsian álltunk neki, de sajnos 720 MHz-nél feljebb most sem sikerült jutnunk.

HIS HD4850 FAN

Ez a kártya szintén nagyon rövid NYÁK-al érkezik, gyakorlatilag egy HD4670 méretű VGA-t kapunk a pénzünkért, csak a grafikus mag jóval erősebb a motorháztető alatt. A referenciát helyettesítő modell referencia órajelekkel rendelkezik (2D: 500/1986 MHz, 3D: 625/1986 MHz). A hűtőrendszer még a Powercolorénál is csenevészebbnek tűnt, de mint utólag kiderült, a koncepció átgondoltabb volt. 2D-ben ugyanis meglepően halk volt a masina, ráadásul 39 fokon tette mindezt, míg 3D-ben sem volt sokkal zajosabb és az ehhez társuló 64 fokos eredmény se nevezhető rossznak.

Ez sem kapott kisebb dobozt, mint az előbb látott IceQ4-es modell, a tartalom viszont lényegesen szerényebb volt (DVI->D-Sub átalakító, tápkábel, matrica). A Gigabyte Zalmanos HD4850-e után ezzel a kártyával értük el a legjobb tuningeredményt, amely 740 MHz-et jelent.

ÖSSZEGZÉS

Gyakorlatilag a Sapphire és a HIS termékei azok, amiket nyugodt szívvel tudunk ajánlani, bár az IceQ4-es modell már nagyon drága és 512 MB memóriája miatt ennyi pénzért nem fog tőlünk ajánlott plecsnit kapni. Szintén nehéz dolga van a Sapphire HDMI-s HD4850-ének, mert bár minden szempontból jó vétel, kétezer forinttal drágábban már megkaphatjuk a szintén 1 gigás Vapor-X kivitelt. Ennek ellenére ez lett tesztünk győztese, a HIS 512 MB-os extra rövid nyákos változata pedig a második helyen végzett.«

A tesztben szereplő videokártyákat a Planarcomputer Kft biztosította a PC Guru számára.

GYÁRTÓ	GIGABYTE	GIGABYTE	SAPPHIRE	POWERCOLOR	HIS	HIS
Típus	GV-R485MC-1GH	GV-R485ZL-512H	HD 4850 1GB HDMI	AX4850 512MD3-HV2	HD4850 IceQ 4	HD4850 Fan
GPU idle	69 fok	41 fok	37 fok	37 fok	48 fok	39 fok
GPU burn	118 fok	57 fok	71 fok	63 fok	76 fok	64 fok
2D órajel	500/1920 MHz	500/1986 MHz	160/500 MHz	500/1986 MHz	160/500 MHz	500/1986 MHz
3D órajel	640/1920 MHz	625/1986 MHz	625/1986 MHz	625/1986 MHz	625/1986 MHz	625/1986 MHz
Tuning (GPU)	-	750 MHz	720 MHz	650 MHz	720 MHz	740 MHz
Szubjektív zajszint	nincs hangja (passzív)	hangos	viszonylag halk	hangos	halk	viszonylag halk
Bruttó kisker ár	34 ezer Ft	29 ezer Ft	30 ezer Ft	28 ezer Ft	31 ezer Ft	27 ezer Ft

8+1 EXTRA, AMIT KI KELL PRÓBÁLNOD A WIN7-BEN

TIPPEK, TRÜKKÖK, TITKOK

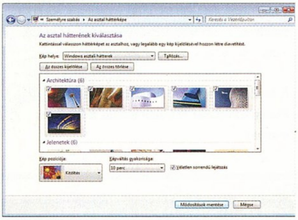
Még meg sem jelent, mégis a csapból is Windows 7 folyik: az új oprendszer állig van tömve extrákkal. Most kipróbáltuk azokat, amikről keveset hallani, pedig hihetetlenül hasznosak.

írta» Martinm

1. RÁZD MEG, BÉBI!

A Windows 7 megújult Aero felületéről sok szépet és jót lehet mondani, de a leghasznosabb mégis az ablakkezelés. Egyetlen gombnyomással tudjuk a képernyő bármelyik részéhez illeszteni, nagyítani, méretezni az adott ablakot, vagy ha csak szimplán zavar a többi, hát rázzuk meg azt, amelyikre éppen szükségünk van, így minden más ablak azonnal a Tálcára vonul vissza. Ha pedig valamire ismét szükségünk van, hát rázzuk meg újra az aktív ablakot, és minden az eredeti helyére tér vissza – egy szempillantás alatt.

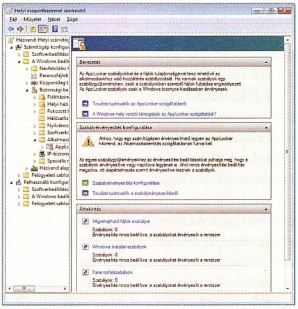
2. MINDENNAP MÁS MUNKAASZTAL



Asztali háttérkép nélkül ma már nem is tudnánk elképzelni egy PC-t: a Windows 7 ehhez is hozzáadott némi extrát. Többé nem kell manuálisan leváltogatnunk háttérképeinket, megadhatjuk az oprendszernek, hogy adott időközönként az általunk kiválasztott könyvtárból automatikusan válasszon egy másikat. Ez történhet akár 10 másodpercenként, akár naponként, lehet sorrendben vagy véletlenszerűen is.

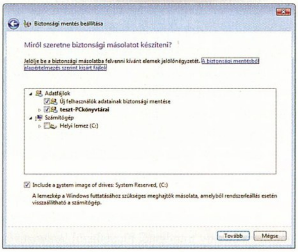
Ha pedig nem elégszünk meg a statikus képekkel, akár RSS feedből is táplálhatjuk a Windows 7 háttérképeit, amihez további segítséget a www.istartedsomething.com weboldalról kiindulva kaphatunk.

3. LEGYÉL TE A „NAGY TESTVÉR"



Unjuk már, hogy családtagjaink odaülnek a gép elé és nem átallanak gyanús programokat feltelepíteni, vagy éppen puszta kíváncsiságból aktuális kedvenc játékunkat elindítva elrontani mentett állásunkat? A Winows 7-ben aprólékosan leszabályozhatjuk, ki, mit és hogyan indíthat el, telepíthet fel vagy éppen mely fájljainkhoz férhet hozzá. Az igazi újdonság itt az AppLocker, amivel meghatározhatjuk, a felhasználók pontosan milyen programokat használhatnak, ráadásul a beállítás roppant egyszerű. Például, ha kizárólag a Microsofttól érkező programokat engedélyezzük, biztosak lehetünk benne, hogy Wolfenstein mentésünk érintetlen marad. Az AppLocker beállításához indítsuk a GPEDIT.MSC-t, majd ott a Számítógép konfigurációja-A Windows beállításai-Biztonsági beállítások-Alkalmazásvezérlési házirendek-Applocker pontot válasszuk.

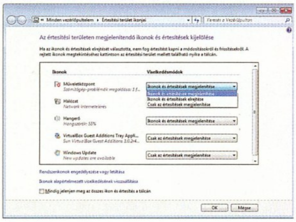
4. ADATBIZTONSÁG MESTERFOKON



A Rendszervisszaállítás eleddig csak ritkán bizonyult hatékony segítségnek, ráadásul azt sem tudtuk pontosan, mikor mit veszítünk el és mit állítunk vissza. A Windows 7 képes érzékelni, ha rendszerünk már csökkentett módban sem indul, ilyenkor egy javítórutin aktivizálódik, ami helyreállítja a rendszerfájlokat. Itt megejthetjük a teljes rendszermentés visszatöltését, továbbá Rendszervisszaállítási módban pontosan láthatjuk, mikor, milyen programot telepítettünk és hogy melyeket veszítjük el a régebbi, de stabil státusz visszaállításával.

Hasonlóan hasznos a teljes rendszermentési opció, amihez régebben még számtalan program, na meg egy pilótavizsga kellett. A Windows 7-be új, a Vistáénál sokkal jobb mentési funkciót csomagoltak, ami a már jól bevált Shadow Copys megoldással menet közben is bármikor elkészíti számunkra a teljes rendszermentést. Ugyanitt készíthetünk Windows 7 alapú rendszermentő DVD-t, ami visszaállításkor arra is ügyel, hogy személyes fájljaink érintetlenül megmaradjanak és csak a rendszerkomponensek, programok, na meg persze a registry álljanak helyre.

5. VESSZENEK A SZÖVEG BUBORÉKOK!



A Vista még a legtürelmesebb felhasználóknál is kihúzta a gyufát: ennyi szövegbuborék még a képregényekben sincsen. Minden egyes rendszerértesítés más és más miniatűr ikon buborékjában jelenik meg, legyen szó akár egy elavult vírusirtóról, rendszerfrissítésről vagy egy új hardver telepítéséről. A Windows 7 sokkal diszkrétebb, az Action Centerbe (Műveletközpont) sűríti össze az összes közölni valót, amik közül mi választhatjuk ki, számunkra melyik fontos és melyik nem.
A többi Tálcaikon sem garázdálkodhat többé kényére-kedvére: megadhatjuk, melyik program melyik ikonja jelenhet meg és melyik bombázhat minket apró szövegbuborékokkal.

6. OKOS HIBARÖGZÍTŐ

Erről még a Microsoft sem beszélt túlzottan sokat, pedig a Windows 7 egyik leghasznosabb segédeszköze. Biztos sokan vannak olyanok, akiket már kértek meg IT-szakembernek semmiképp sem nevezhető családtagok, barátok, hogy javítsanak meg egy elszabadult PC-t. A legnehezebb feladat, hogy pontos leírást kapjunk a hibajelenségről: fent említett ismerőseink egészen biztosan egyetlen kulcsszónak számító technikai kifejezés nélkül fogják körülbelül Titanic hosszúságban előadni, mi az égető probléma (vagy éppen csak megvonják vállukat, hogy egyszerűen nem működik). A Problémarögzítő hihetetlenül hasznos ilyen esetekben: kérjük meg bajbajutott ismerősünket, hogy a Futtatás ablakba írja be a PSR kódszót, ezzel elindítva a Problem Steps Recordert, majd csinálja végig azt a műveletsort, aminél a problémába ütközött. A Problémarögzítő minden egyes gombnyomást, egérkattintást, képernyőt, ablakképet és fontosabb rendszerparamétereket feljegyez, készít egy HTML alapú riportot, mindezt becsomagolja zip fájlba és azonnal el is küldi e-mailen a kiszemelt „IT-szaki", azaz a mi címünkre.

7. BARÁTI HÁLÓZAT

A Windows XP-nél a legegyszerűbb hálózati beállításhoz is alapos szakértelem kellett. Vistával már egyszerűbb volt, feltéve, hogy megtaláltuk az akkurátusan, több helyre elrejtett beállításokat. A Windows 7-nél úgy néz ki, a Homegroup (Otthoni csoport) funkcióval végre tényleg leegyszerűsödik az otthoni hálózatok kialakítása. Nincs más teendőnk, mint megadni, milyen fájlokat szeretnénk megosztani, megjegyezni a Win7 által kreált hálózatazonosítót és ezt begépelni a hálózatba kapcsolandó gépeken: a többi már az oprendszer dolga. És hogy mi a Homegroup hátulütője? A Windows 7 Homegroup csak Windows 7-es PC-ket fogad „tárt karokkal".

GYORSBILLENTYŰKKEL KÖNNYEBB AZ ÉLET

Nézzük néhány igazán hasznos Windows 7 gyorsbillentyűt, hogy hatékonyságunk az egekbe szökjön!

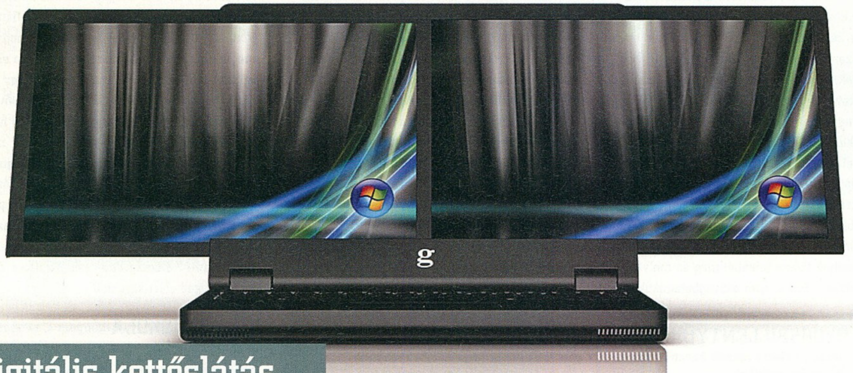
- + G – Előtérbe hozza a minialkalmazásokat
- + L – PC zárolása
- + M – minden ablakot minimalizál
- + Felfelé nyíl – Maximalizálja az aktuális ablakot
- + Lefelé nyíl – Minimalizálja az aktuális ablakot
- + Balra nyíl – A képernyő bal feléhez igazítja az ablakot
- + Jobbra nyíl – A képernyő jobb feléhez igazítja az ablakot
- + Home – Az aktuális ablakot leszámítva minden mást minimalizál
- + Space – Megmutatja az Asztalt
- + Plusz billentyű – Képernyőnagyítás
- + Mínusz billentyű – Képernyőkicsinyítés
- + P – Kijelzőbeállítás
- + R – Futtatás parancssor
- + X – Mobilitási központ

8. UGRÓISKOLA

Milyen jó is lenne, ha a programok egy kis „észt növesztenének" és előre tudnák, mire készülünk velük. Na, erre még várnunk kell, de annyit már most elérhetünk a Win7-ben, hogy például azonnal a korábban már megnyitott dokumentummal induljon újra programunk.
A Jump List egy igazán hasznos apróság, amit a Tálca ikonra való jobb kattintással hívhatunk elő. Itt az adott programnak megfelelően számtalan opciót találhatunk. A Live Messengernél például a bejelentkezési státuszunkat állíthatjuk be, megnézhetjük a Live rendszerből elérhető leveleinket (Windows Live Mail), vagy küldhetünk azonnali üzenetet aktív beszélgetéseinkbe.«

HAG
HOMOK A GÉPEZETBEN

írta» JOSHUA



Digitális kettőslátás

GSCREEN SPACEBOOK

Egy ideje már az internet széltében-hosszában lehetett olyasfajta híreszteléseket olvasni, miszerint küszöbön áll a világ első kétképernyős (!) notebookjának megjelenése. Sőt, néhány időnek jól láthatóan bővében lévő Photoshop betyárnak köszönhetően már azt is megtudhattuk, hogy nézett volna ki... ha az alaszkai GScreen konzervatív designerei helyett LSD-n szocializálódott gerilla marketingeseket kértek volna fel a munkára. Így aztán érthetően gyanakvással fogadtam azokat a nemrégiben megjelent képeket is, amelyeken jól láthatóan egy Lenovo ThinkPadhez toldott hozzá néhány extra centimétert a kevéssé fantáziadús elkövető, hogy aztán nem kis meglepetésemre kiderüljön, hogy ezúttal mégiscsak az igazi Spacebookról (mert hogy ez a neve) van szó.

A megerősített hitelességű fotó mindazonáltal nem váltott ki bennem azonnali, fenntartások nélküli csodálatot, jóval inkább azt a kínzó kérdést ültette el agyamban, miszerint „nem túl súlyos egy kicsit ez az izé?". A kutatás csakhamar igazolta gyanúmat, a duál 15.4 inches kijelzővel rendelkező szörnyeteg súlya ugyanis a 12 fontot (ez testvérek között is 5.4 kg!!!) is eléri. Mindehhez járulnak a nem túl impresszív specifikációk: előző generációs Core 2 processzorok, az akkumulátoros üzemidő hossza (amit le sem mertek írni), és persze a borsos, kb. 3000 dolláros ár, amiből manapság akár 15 netbookot is kaphatok, összességében nagyobb képernyőfelülettel. Az összhatást mindazonáltal némiképp javítja az „elülső" képernyő mögé csúsztatható „hátulsó" képernyő ideája (és persze az ezt lehetővé tevő ötletes mechanizmus) – a katonáknak és valószínűleg a fizetőképes kereslet javát adó hollywoodi producereknek pedig biztos még nálam is jobban tetszeni fog.«

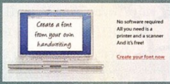
Állj félre Explorer, reszkess Firefox!

EGYÉVES SZÜLINAPJÁT ÜNNEPELTE A GOOGLE BÖNGÉSZŐJE, A CHROME

Szeptember elsején szépen (de korántsem csendesen) betöltötte első életévét sárgolyóbisunk leginkább alulértékelt webböngészője, a Google Chrome. Vagy inkább csak második leginkább alulértékelt, mivel az örök vesztes cím valami teljesen érthetetlen okból kifolyólag az Operára van osztva, hiába az a norvég indusztriál minimál legtökéletesebb virtuális manifesztációja. Ami mindkettőben közös, hogy hiába gyorsak, hiába letisztult a kezelőfelületük, az alternatív utakon járó felhasználók kedvencének számító Firefoxhoz képest csak elenyésző számú kiegészítő érhető el hozzájuk. Mondjuk gyakorló Chrome szimpatizánsként erre azt mondanám, hogy mi szükség is volna rájuk, amikor a Google üdvöskéje alapból szinte mindent tud, amire az alapból nem kevéssé butább Tűzróka csak több órányi extra szoftveres patkolás után képes. A Chromenak (az Operával ellentétben) mindenesetre komoly reményt ad az egyelőre nem túl számottevő piaci részesedés növelésére, hogy a Google folyamatosan fejleszti az egyéb szolgáltatásaival (pl. Gmail) való integrációt. Újabb és újabb funkciókat fejleszt a „ficsörszetbe" (pl. online könyvjelző szinkronizálás) és persze tovább növeli a konkurenciát többnyire már most is lealázó teljesítményt. Az ez év végére ígét Linux és Mac verziók mindenesetre biztos nem válnak a legfiatalabb versenyző hátrányára.«

»RÖVIDHÍREK«

Személy szerint máris a valaha volt 10 legjobb webes szolgáltatás közé sorolom azt a FontCapturet, amely nevéhez méltón saját kézírásunkból tud fontkészletet csinálni – mindezt teljesen ingyenesen, idegesítő regisztráció nélkül! A felhasználónak nincs is más dolga, minthogy letöltse és kitöltse az FC honlapján található mintanyomtatványt, beszkennelje azt, feltöltse, majd pedig kivárja azt a rövid időt, amit a feldolgozás igényel. A végeredmény pedig egy valóban egyéni betűkészlet, amivel jóval stílusosabb megjelenést kölcsönözhetünk dokumentumainknak.



Múlt számunkban elég alaposan körbejártuk a force feedback egyfajta kifinomultabb változatának tekinthető „haptics" technológia hátterét, most pedig máris egy erre épülő konkrét termékről számolhatunk be. A floridai Rubato terméke, a Concert Hands nem kevesebbet ígér, mint hogy egy speciális erővisszacsatolásos kesztyű segítségével hosszú évek helyett napokra rövidíti a zongorajáték megtanulásához szükséges időt. A „kézbeli" irányított vibrációkkal vezeti rá az ujjakat a megfelelő billentyűre, egészen addig, míg a megfelelő számú ismétlés után kifejlődik az önálló újrajátszáshoz szükséges „idegi emlékezet".

Valószínűleg mindannyian ismerjük azt az érzést, amikor egy házibuli során szeretnénk vendégeinket valamiféle ütős zenei összeállítással meglepni, azonban a feladatot az elfogyasztott lassítók/gyorsítók, esetleg a kanapén türelmesen várakozó lányok hosszú sora miatt nem vagyunk képesek abszolválni. Nos, a japán Mugasha – természetesen Facebookkal és Twitterrel is integrált – szolgáltatása pontosan erre kínál megoldást kedvenc művészeink DJ szetjeit streamelve desktopunkra, igen kifinomult keresési/összeállítási szempontok alapján. Ráadásul mindezt ingyen, sőt, login is csak a fejlettebb funkciók (pl. kedvencek elmentése) igénybevételéhez szükséges.

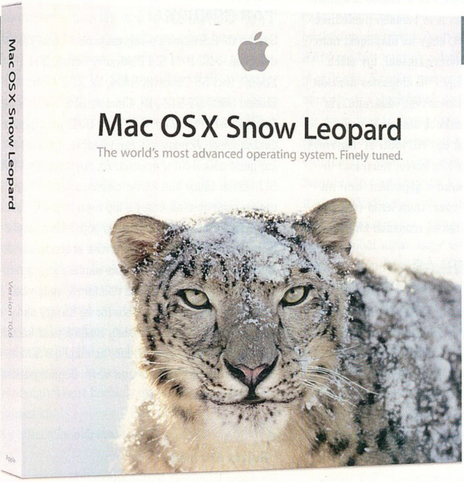
Azok a torrentezők, akik egyre inkább paranoiába lovalják magukat a kiadók és az internetszolgáltatók egyre durvább fenyegetései nyomán, most egy kicsit fellélegezhetnek: a StayInvisible weboldal nevéhez méltóan összegyűjti (sőt, osztályozza is) azokat a proxy szolgáltatásokat, amelyek segítségével a letöltők anonimek maradhatnak. Mindezeken felül számos online eszköz, úgy mint proxy, IP és e-mail tesztelők is elérhetőek, sőt, egy komplett proxy enciklopédiát is fellapozhatunk.

Rapidshare, Syncplicity, Dropbox és társaik – mind-mind olyan fájlmegosztó és online backup szolgáltatások, amik hihetetlenül képesek megkönnyíteni a valamiért egymásra utalt felhasználói közösségek életét. Mindössze egy probléma akad velük: bizonyos tárkapacitás felett fizetősek. Ebből az okból kifolyólag valószínűleg óriási népszerűségre számíthat az az S4ve.as weboldal, ahol a feltölthető fájlok méretére nincs limit, ám valahogy mégis sikerült az ingyenességét fenntartani. Sőt, a meglehetősen spártai berendezésű honlapon egyetlen reklám sincsen – vajon miből tartják el magukat?«

Charlie ismét beszól

A MAC OS X ÉS A BIZTONSÁG

Néhány éve elkövettem azt a hibát(?), hogy eleget téve egy, a CHIP-től jövő felkérésnek, rövid eszmefuttatást publikáltam a „Mac vs PC & a vírusok" örökzöld témájában. Akkor valami olyasmit bátorkodtam leírni, hogy a Mac viszonylagos nagyobb biztonsága nem igazán az OS szilárdabb voltából következik, hanem jóval inkább abból, hogy a Mac felhasználók nem igazán érik el azt a kritikus tömeget, ami az internetes bűnözők jelentősebb csoportjainak figyelmét felkeltené. Sőt, paradox módon a komolyabb üzleti és tudományos alkalmazások hiánya is növeli a Mac védettségét, hiszen – a közhiedelemmel ellentétben – ezek, és nem a többnyire max. zombigépként hasznosítható asztali gépek a támadók elsődleges célpontjai. Nos, ami a CHIP eme számának megjelenését követte, az a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető szépnek, lévén az önmagát előszeretettel az értelmiségi elithez soroló hazai Maces felhasználói közösség ahelyett, hogy egyetlen használható ellenérvet is megfogalmazott volna, inkább megtöltötte a postaládámat – felmenőim erkölcsi és testi tisztaságát egyaránt kétségbe vonó e-mailek százaival, a kapcsolódó fórumokról már nem is beszélve. Azóta persze – a kb. naponta érkező, biztonsági rések tömegéről szóló hírek hatására, no még az óriási nyilvánosságot kapó CanSecWest hackerbajnokság nyomán, ahol a győztes Charlie Miller kevesebb, mint két perc(!) alatt törte fel az Apple legjobb biztonsági szakértői által felkonfigurált OS X-et – a Mac felhasználók értelmesebbje erőteljesen visszavett az arcából. A derék Charlie – aki azóta egyébként egy igazi bestsellernek számító könyvet is piacra dobott „The Mac Hacker's Handbook" címmel – most újfent nekiesett az OS X-nek, amihez annak friss inkarnációja, a Snow Leopard szolgált kísérleti alanyul. Nos, Miller összegzése szerint az Apple által újdonságként beharangozott biztonsági funkciók többsége olyan, ami már évek óta jelen van a Windowsban, számos, más platformokon mára megszokottnak mondható védelmi szolgáltatás (pl. Address Space Layout Randomization) pedig még mindig hiányzik, pedig egyik sem egy valami bonyolult dolog. „Továbbra is azt kell mondanom, hogy a Snow Leopard kevésbé biztonságos, mint a Windows 7" – mondotta Charlie, akivel kapcsolatban azért azt is el kell mondani, hogy a Microsoft operációs rendszerének feltörése sem tartott neki néhány óránál tovább...«



HARDVER-MENTŐÖV

SEGÍTSÉG, A HARDVEREM!

írta» HORVÁTH PATRIK

CROSSFIRE KÉRDÉS

Kedves PC Guru!
A mostani videokártyám (ASUS ATI 4850HD 512 MB) mellé egy másikat szeretnék venni, amivel utána Crossfire-ben jól tudnának együtt dolgozni. Nézegettem a videokártyákat, és amit találtam hasonlót mint a mostani az a 4850OC (512MB) és a 4850 (1GB) volt. Melyikkel tud jobban dolgozni a mostani? Vagy egy ugyanolyat kéne vennem? Az alaplapom (GIGABYTE EP35-DS3) támogatja ezeket?
Előre is köszönöm a választ:
ZSMB

»Kedves Márton!
Alapvetően az a legjobb, ha pontosan ugyanolyan videokártyát veszel másodiknak, mint ami jelenleg is a gépedben van, de a legfontosabb, hogy a videomemória mennyisége megegyezzen a két VGA-n. Ebből a szempontból az általad csak 4850OC-nak nevezett termék a befutó, órajelben igazodni fog a gépedben lévő lassabb modellhez. Sajnálatos tény viszont, hogy az alaplapod nem rendelkezik Crossfire támogatással, így előbb be kellene szerezned egy P45 chipsetes deszkát és utána elkezdeni videokártyát vásárolni. Ha rám hallgatsz, akkor inkább eladod a mostani HD4850-edet és veszel egy HD4890-et. Egyrészt nem leszel a Crossfire-höz kötve, másrészt továbbra is egy VGA marad a gépedben, ami mégiscsak kevesebb zajt csap, mint kettő (teljesítményben nem sokkal leszel rosszabb helyzetben).

LAPTOP VÁSÁRLÁS

Sziasztok!
A segítségeteket szeretném kérni egy számomra fontos kérdésben. Most kezdem majd el az egyetemet és szükségem lenne egy laptopra/notebookra. Én valami multifunkcionálisra gondoltam, amin tudnék filmeket is nézni, tanulni, internetezni meg játszani is. Mivel otthon egy 4 éves gépem van, ezért játékok terén kicsit le vagyok maradva, így nincsenek nagy elvárásaim ezen a téren. A fő problémám igazából az árakkal van. Egy közepes árkategóriájú laptopot szeretnék, de abszolút nem vagyok képben az árakat és minőséget illetően. Olyan laptopot keresnék, amit megéri megvenni, nem menne tönkre és 3-4 évig számíthatnék rá. Sajnos senkit nem tudok kérdezgetni a környezetemben, bementem egy számítástechnikai boltba és ott egyből 140 000 Ft-tól kezdték, de azt mondták azt meg se éri megvenni, olyan rossz. Válaszotokat előre is köszönöm, Donát

»Kedves Donát!
Igazság szerint a 3-4 éves játékokat egy szerényebb dedikált videokártya is el tudja futtatni, de még egy Radeon HD3200-as integrált VGA is. Sajnos a legtöbb gépben Intel X4500-as kártya van, ami akkumulátoros üzemidő szempontjából nagyon jó, viszont játékokkal nem igazán boldogul. Neked kell tudnod, hogy mennyire számít a készenléti idő és mennyit akarsz ténylegesen játékokkal tölteni. Főiskola mellett nem lesz annyi szabadidőd, így ha csak negyed órákra akarod lekötni magad, arra inkább a kreatív flash játékokat ajánlanám. A mostani számban pont ezt a kategóriát jártuk körbe, az ajánlásokat is megtalálod a sorok között, én valószínűleg egy Acer Aspire 5738ZG-t vennék valamivel több mint 150 ezer forintért, a benne lévő GeForce G105M VGA nagyjából elég a régi játékokhoz és a visszafogott fogyasztás miatt egy feltöltéssel 3 óráig biztos, hogy tudod használni azt a gépet.

TÁP GONDOK

Sziasztok! Szeretném a segítségeteket kérni két dologban. MSI P7N SLI Platinum, Core 2 Duo E8400, 2x2 GB Zeppelin RAM, 2x XFX Alpha Edition 9600 GT 512 MB, Chieftec GPS-500 AB táp, Creative XFi Platinum, 3 HDD, 2 DVD, ez a gépem összeálítása, Windows 7 van telepítve, gyakorlatilag gond nélkül fut a masina. Az egyik: A két VGA SLI-híddal össze van kötve, de nincs SLI-be kapcsolva szoftveresen, mert a táp nem bírja, 1, max. 2 perc alatt lefagy játék során a gép. Milyen tápot javasoltok ez a konfig alá, a jövőre is gondolva? A másik problémám égetőbb, pár napja a gép, gyanítom ebben a melegben késő délutánra, estére kék halált dob, egymás után többször is, ha egy ideig kikapcsolom a gépet, egy ideig megint gond nélkül fut aznap. A proci hője 70 fok, az alaplapé 52 fok, a ház két oldala régóta le van véve. Segítségeteket előre is köszönöm!
Krisz

»Kedves Krisztián!
Ha eddig Windows Vistát használtál és ott működött az SLI-s rendszer, akkor a hibát nem a tápban keresném. A kékhalálok már egészen máshogy hatnak. A 70 fokos hőmérséklet ha terhelés nélküli, akkor egy újrapasztázást és a hűtő kitakarítását, majd visszarakását javasolnám, ha ez sem segítene, akkor jöhet a hűtőcsere. A Zeppelin RAM-okból annak idején rengeteg volt a hibás példány, így megpróbálnék kölcsön kérni ismerőstől legalább egy darab 2 GB-os Kingmax/Kingston/Corsair/Geil/OCZ modult, hogy kiderüljön, nem a két memória miatt fagy-e a géped. A kékhalált egyébként az is okozhatja, hogyha az egyik videokártya megadta magát, ajánlatos kivenni egy teszt erejéig az egyiket. Hogyha a tápegységet mindenképpen ki szeretnéd cserélni, akkor egy Corsair HX450 vagy HX520 lesz a Te barátod.

RADEON HD4670 DRIVER GONDOK

Tisztelt Guru! Nemrégiben vettem egy Ati Radeon HD 4670-es videokártyát és mivel a gyári driverek nem a legjobbak, szerettem volna leszedni hozzá az Ati honlapjáról egy újabb meghajtót, de nem találtam ehhez a szériához. Olyan volt, hogy a 4600-ashoz, de úgy néztem az nem passzol ehhez, mert pl. a játékok is akadtak, meg nem is vált be. Érdeklődnék, hogy merre keressek ehhez a VGA-hoz drivert? Köszönettel,
Zoltán

»Kedves Zotán!
Az AMD hivatalos honlapjáról a jelenleg letölthető legfrisebb driver a Catalyst 9.9, amely minden operációs rendszer alá elérhető. Mielőtt letöltenéd és telepítenéd, a Vezérlőpult/Programok hozzáadása/eltávolítása menüpont alatt töröld le a régit. Az új drivert az alábbi linken találod: http://tinyurl.com/yvxhcy

KOMPLETT GÉP

Helló! Olyan dolog lenne, hogy a bátyámnak össze kellene állítani 1 pc-t olyan 250 ezer forint körül. Szinte minden mehet bele, pl. két videokárty meg ilyesmi, kivéve az extrákat, pl. nyomtató meg ilyenek, ezek nem kellenek. Monitor sem kell. Azért kerestem meg önt, mert gondolom ön vagy az illető akinek továbbítja a levelem biztos tudja hogy kompatibilitásilag, illetve sebességileg mik a jó hardveres alkatrészek. Az operációs rendszer Windows 7 lesz, illetve Windows Vista, hogyha nem lenne jó a Win 7. Elsősorban játékra lenne a gép. Szokott filmet is nézni a bátyám sokat, de a monitort majd megoldjuk, szóval azzal nem kell önnek fáradnia, persze ha tud ajánlani egy jó monitort olcsóbb áron, ami nem TFT hanem sima CRT, mert bátyám nem szereti a TFT-t. Ja igen és csakis Intel típusú legyen a processzor ha lehet, mert bátyám nem szereti az AMD-t. Előre is köszönöm a választ.
Ha lenne valamilyen kérdése, kérem, keressen meg.
Laci. (Ubik) :)

»Kedves Laci!

Először is remélem nem haragszol, de én inkább tegeznélek, nem hiszem, hogy olyan nagy lenne köztünk a korkülönbség... A bátyádnak a pár oldallal arrébb lévő PC Guru ÁlomPC rovat Value gépét tudnám ajánlani monitor nélkül. Ha mindenképpen Intel alapú számítógépre vágyik, akkor az alaplapot egy Gigabyte GA-EP45-DS3-ra, a processzort pedig egy E8200-ra cserélném. A memóriák a szokásos 2x2 GB Kingmax DDR2-800. CRT monitort már nem igen lehet kapni újonnan, és bár nem tudom mi kifogása van a testvérednek a TFT-k ellen, a szemet sokkal kevésbbé rongálják, ráadásul a fogyasztásuk is visszafogottabb. Lehet csak látnia kellene egyszer egy normálisabb fajtát és megváltozna a véleménye. Az előbb ajánlott gép egyébként kitűnően működik Windows Vista és Windows 7 alatt is.

PIII CSERE

Szia Patrik!

Van egy nagyon-nagyon nagyon régi gépem (PIII), ami sajnos ma már igen lelassult. Főleg netezek rajta, de játszani is szoktam ha van több időm, de gondolhatod mi fut ezen el már, főleg hogy vissza kellett raknom bele GF440-et most hogy behalt a 6600GT. Na a lényeg: már egy ideje elkezdtem nézegetni mi hogy van és mennyibe kerül (sajnos ez is nagyon fontos hagy nagyon kevés pénzt tudok rászánni, nem tehetem meg hogy százezereket költsek rá, meg a legújabb cuccok, de próbálok így jól gazdálkodni). Szóval mivel mindenen spórólni szeretnék, így a videokártyán is, mindenképp integrált alaplapot néztem, így találtam az AMD 780G-s chipsetet, amúgy is AMD-t akartam, hát hogy 3200-es radeon 512-ig meg SM4.0-t is tud szóval ez nagyon jól hangzik nekem. Na erre kerestem olcsóbb alaplapot, ami az ASRock 780LM, 780GM-LE-t találtam először (tudom, hogy nem a legjobb minőség, nem lehet tunigolni, tudom, Gigabyte 780 meg 790, meg UD3 vagy UD4 kellene, de sajna nem futja rá). Na és ehhez néztem procit ami ilyen AMD Athlon 64 5200+ X2, meg 6000+ volt, de néztem a 7750 BE-t, és ezt a sorozat csak ez már 95W-os, de volt L3 cache. Meg néztem, DDR2-es 800-as memória, múltkor írtátok az újságban, melyikhez milyen kell:).

Na de új számban bent van az új proci, az Athlon II X2 250-es (amit én olcsóbban találtam mint irjátok, ahonnan szoktam rendelgetni, egyből örültem neki), amiről nagyon jót írtál és így árban sem drágább, de jobb mint amit néztem. Napokban ezen az oldalon van már fent 245 és 240 is szal azt kérdezem a különbség ezek között csak az órajel? (3,0, 2,9 ,28) mert árban 18,5 16,5 és 15 ezerbe kerülnek és szerintem nekem bőven elég lesz akkor a 240-es, árban ugyis ennyit gondoltam és írtad, nem fontos az L3 akkor nem is kell 7750BE, és ez is csak 65W.

Proci megvan. A lap hozzá akkor AM2+os kell ugye maradok az ASRocknál, de A780GMH/128M vagy A780GXH 128M-re gondoltam már inkább, szerinted melyik jobb? Nagyon tetszik, hogy van rajta 128 MB videomemória alapban, meg akkor ebbe biztos belemegy a proci, és akkor DDR2-1066al jól fog menni ugye? Az elsőleg írt lapokkal az volt a bajom, hogy csak 2 memóriasín volt bennük, és nem tudom dualosba lehet-e csak, hogy egyikbe rakok egy 2GB-s modult, vagy kell-e mindkettőbe? Ezekben van 4, úgyhogy veszek 2 db 1GB-os modult duálban aztán később tudok még venni bele, remélem elég lesz a 2G, mert többre nem futja, meg szerintem felesleges is. Hát ebből is olcsót néztem, sima Kingmax 1G 1066MHz (240pin CL5 bár ezek nem tudom mit jelentenek) ebből kettő.

Vinyóm van egy régi ATAs seagate (ST3160215ACE), remélem ezzel menni fog. A táp ami kérdéses: ami most van az egy sima Trust 370Wos. Vajon elég lessz-e, vagy kell egy 450-es mondjuk? Deer-t néztem 12 cm-est 7 ezerért (remélem ez annyira nem rossz). Házat mindenképp kell vennem, mert ebbe nem tudom egyeltalán belemenne-e, meg táp nem fekszik benne hanem oldalt van a külső felén (te biztos tudod hogy mondom) és nem hiszem, hogy a proci elférne mögötte. ASRock A780GMH/128M és Athlon II X2 240es és 2x1G 1066 Kingmax, ami fontos hogy össze lehet-e rakni, illetve elég a 370 W-os táp (van raja sATA csatlakozó is és késöbbi vinyóval is jó lenne, így azért nem akarom kidobni). Na neked mi erről a véleményed, mit kellene másra cserélni benne? Ez kb 40 ezer alatt meglenne, szóval örülnék neki ha nagyon többet nem kellene. Tudom elég gyenge konfig, de a mostanihoz ez is hihetetlen nagy előrelépés lenne. Később veszek bele videokarit tizenpárezerért, az mi legyen, ami ehhez pont jó? Azt még birná-e a táp? Előre is köszönöm a segítséged, remélem majd azért hamar tudsz válaszolni, ahogy időd engedi és akkor egyből a tettek mezejére lépek. Ja igen, ha a ház valami olcsó jó minőségű 5 ezer körül...vagy mindegy, csak jól nézzen ki.

Na köszönöm előre is, Laci

»ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK«

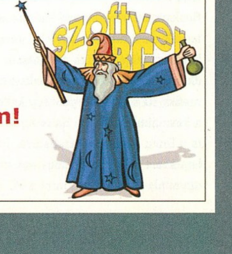
Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

»Kedves Laci!

Nem volt semmi végigolvasni ezt a kisregényt, de én kicsit szűkszavúbb leszek a válasszal. Az Asrock alaplapokkal alapjáraton nem hiszem, hogy probléma lenne, a 128 MB Sideport memória legfeljebb arra jó, hogy a videokártyának az alaplap nem a rendszermemóriából (2 GB) veszi el mindezt, de ragaszkodni én nem ragaszkodnék hozzá, mert kevés modellnél van ilyen az olcsóbb típusoknál. Processzorból természetesen elég az X2 240, hiszen valóban csak órajelbeli eltérések vannak az újdonságok között. Dual channeles alaplapok szinte magától értetődő, hogy működnek egy memóriamodullal is, olyankor egycsatornás memóriavezérlés van, ezért picit lassabb lehet a gép, de én a későbbi bővítés miatt biztos, hogy egy darab 2 GB-os RAM modult vennék a helyedben (a Kingmax jó is lesz). Ezzel a processzorral gyakorlatilag bármilyen videokártyát vehetsz 40 ezer forintig, nem igazán fogsz belefutni processzorlimitált helyzetekbe, jelenleg a HD4670 számít jó vételnek 20 ezer forint alatt, de a HD4730 is lassan abba az ársávba kerül. Ami a tápodat illeti, működni fog vele a leendő géped, hiszen nem fogyaszt sokat, viszont én biztonsági szempontból előbb vagy utóbb megválnék tőle, mert enyhén fogalmazva sem tartozik a megbízhatóbb gyártók termékei közé (7 ezer forint körüli a 350 ill. 400W-os FSP tápokat (azon belül is PNF szériát) keresném). Házból csak fröccsöntött műanyag vackokat találsz 5 ezer forint körül, ha esetleg tápegységgel együtt keresgélsz, akkor 15 ezer forint környékén letisztult microATX-es Chieftec kuckókat is lehet kapni 300W feletti tápokkal.

Ja és a főnők azt is kéri, hogy minden szoftverünk legyen legális!

Legyen ahogy kívánod gyermekem!



SZOFTVERVONAL: 321-0335/21

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

írta» MIGUEL

GUTEN MORGEN!

Bizony, az ember eltölt öt dolgos napot Kölnben, és máris elfejteni mádzsár nyelv. Hát, hogy ezek a németek milyen furák, de tényleg – szállodát építeni a dóm és még vagy három másik templom közelébe, komolyan mondom olyan volt minden reggel, délben és este, mintha a szobánk nem is a szállodában, hanem egyenest a harangtoronyban lett volna. Ennek persze megvolt az az előnye, hogy nem késtünk le semmiről, sőt ébresztőórát sem kellett használnunk, nincs az a mélyalvó mormota, akit a fél órán át tartó haragozás ne ébresztett volna fel. És nem ám harangjáték, hogy legalább valami dallam, ááá, dehogy, csak a hótegyszerű, de legalább baromi rendszertelen bimmm-bammmm-bambababammmbimmbibamm ment. Nekem az ötödik nap végére csak egy kérdésem maradt: a kölniek süketek?

KÖSZÖNNI KI FOG?

Sziasztok!

Nos, ahogy kezembe vettem a legutóbbi számot (09.), éreztem, hogy az utóbbi hónapok legjobb, legerősebb Gurujával van dolgom. A borító egyszerűen elképesztő, azonnal visszarepített piciny gyermekkoromba, amikor hosszú percekig gyönyörködtem egy-egy Spawn-, vagy Csodálatos Pókember-borítóban (a maiak eszméletenül igénytelenek) mielőtt kinyitottam volna az újságot, és olvasás közben is vissza-visszafordítottam az elejére. Mondjuk konstatáltam, hogy egy az egyben a júniusi PC Gamer borító replikája, de annyi baj legyen.

»Hát igen, kevéssé ismert tény, hogy az igazán háklis kiadók (a Blizzard mellett tegyünk még említést a játékipar primadonnájáról, a Rockstarról is) nemcsak adnak egy képet, hogy tessék, ez lenne jó a borítón, de ráadásul igen hosszan tudják azt is részletezni, hogy na most ők nem szívesen szólnak bele a kreatív folyamatba, de szerintük pont így kellene kinéznie a kész címlapnak, és ha nem, akkor már vésik is a Guru nevét a feketelistára. Ennek fényében azért nem csoda, hogy egy csöppet valóban ugyanolyan a címlap, mint a PC Gameré. Ha egyszer lesz szerencsénk annyira a nyugathoz tartozni, hogy a három hazai gémer magazinon túl még lesz pár angol nyelvű lap is az újságárusnál, akkor láthatod majd, hogy egy-egy címlap alapképe több helyen is megismétlődik, és az egészen apró változtatásokat leszámítva ezek jobbára ugyanúgy festenek.

A tartalomról: A Miguel és Chris által írt cikkek roppant szórakoztatóak voltak, rendesen feldobták a bemutató részleget. Remélem, a jövőben is hasonló mennyiség lesz belőlük! Eltűnt a konzol részleg. Hurrá! Bár egy konzolteszt csak becsúszott, ejnye, illett volna várni a BF1943-mal szeptemberig. Örülnék, ha a Grath-hez hasonló konzolbűvöletben élők a továbbiakban is kigyomlálódnának a szerkesztőségből. Amúgy igen jó a cikkírói gárda! Azért egy otromba farkashiba mégiscsak becsúszott: a 94-97. oldalakon egy az egyben a júliusi szám cikkei köszöntek rám. No, ilyet se látni minden nap, gyorsan visszafordítottam a címlapra még egyszer, vajon jó számot tartok-e a kezemben. Remélem, hogy amúgy a tartalomban jelzett eredeti cikkek megjelennek a következő számban, címük alapján ígéretesek.

További jó munkát!

Üdv,

Sycsa

»A dicséretet köszönjük, főleg Chrisnek jelentenek sokat ezek a sorok (no meg Bate-nek, aki ezt látva majd kétszer annyit írat vele, mint eddig). Igyekszünk majd valóban egyre több ilyennel szolgálni, de azért a játékok élvezik a nagyobb prioritást, vagyis ha tele tudjuk tölteni a lap megfelelő rovatait a játékokról, új bejelentésekről vagy tesztekről szóló írásokkal, akkor azt tesszük, a poénkodás meg marad az ínségesebb időkre. Persze ha ezzel sokan nem értenek egyet, akkor nyugodtan írjátok meg a miguel@pcguru.hu címre, hogy ez egy marhaság, és maradjak már. A konzolos embereket nem szántszándékkal gyomláljuk ki, csak néha eltűnnek, hogy máshol dolgozzanak tovább (félve említem, hogy azóta is jóban vagyunk Grath komával, sőt szinte minden héten elhatározzuk, hogy alaposan és kölcsönösen lelövöldözzük egymást CoD 5 multiban).

NINCS RAJTUNK SAPKA

Helló!

Amikor ma munkából hazafelé jövet megláttam az újságos kirakatában a várva várt PC Guru legújabb számát, benne azzal a címmel, melyet oly régóta várok (Starcraft 2), nagyon megörültem. Aztán amikor megvettem, és megláttam, hogy mi a teljes játék hozzá, azt hittem, ott rögtön szívrohamot kapok. Nem kell megijedni, nem haltam bele mint láthatod (**Már marha régen ideért ez a levél, remélem azóta is jó egészségnek örvendsz. - M**), de ettől független hidegzuhanyként ért, hogy azt **a** játékot adjátok, amit én megvettem eredetiben jó magyar forintért. Kedvencem lett a King's Bounty, de most igen kellemetlen szituációba hoztatok. Régóta vagyok közröhely tárgya, amiért nekem sok eredeti játékom van, mikor le lehet őket tölteni a netről is ingyen. Most a részletekbe nem megyek bele, mivel ezt már sokszor megvitattuk bent is, gondolatébresztő keretében úgyszintén. Most viszont azt fogják a fejemhez vágni, hogy mekkora marha vagyok amiért megvettem eredetiben, hisz ha várok vele, akkor megkaptam volna ingyen a Guruhoz (itt említem meg, hogy ők nem veszik). Konklúzióként annyit tudok mondok csak: örül az egyik szemem, mert végre ők is kipróbálhatják miről zengtem eddig ódákat nekik, a másik viszont sír, mert előre látom milyen oltásokat fogok kapni ezért a húzásotokért.

Lamakid

Ui.: Gratu hogy sikerült megszerezni teljes játéknak :)

»Hát igen, annak is van veszélye, ha a közelmúlt egyik legsikeresebb játékát adjuk az újság mellé, és ezért itt és most szeretnék elnézést kérni minden jelenlegi és jövőbeni vásárlónktól. Szemét disznók vagyunk, a mindenit neki. Viszont azzal ne törődj, hogy mit mondanak azok, akik szerint letöltéssel (értsd: lopással) lehet előrevinni a játékipart – azokat, akik szerint a fejlesztőcégeknek tényleg nem számít, hogy pár százezren vagy pár millióan veszik meg a játékukat, úgysem tudod meggyőzni arról, hogy ők, akik a legjobban fel vannak háborodva, egyben azok is, akik gyilkolják a PC-s ipart.

FÜGGŐLEGES HETES

Heló Miguel!

A minap oldottam meg egy keresztrejtvényt egy másik újságban, és egyszer csak beugrott: miért nincs keresztrejtvény a Guruban? Mindenki tök jól ellenne vele. És jöhetnének ilyen kérdések, hogy mit tudom én: hogy hívják az Assasin's Creed főszereplőjét stb. Szóval értitek, ilyen játék(ok)kal kapcsolatos kérdések, és a végén meg kijönne egy játék címe, vagy az egyik szerkeszto neve, vagy mit tudom én... De ez jó lenne. Mert szerintem nem csak én vagyok az egyetlenegy PG Gurus kocka, aki szeretne ilyen rejtvényeken agyalni. Mindenki bírná! Már csak ez az egyetlen dolog, ami az újság tökéletessége előtt áll! Minden más profi! Aztán rakj be a levrovba, és ne csak röhögj rajtam, hanem vezesd is be a keresztrejtvényt!

zolyguru

»Hát, mindenekelőtt szeretném kiemelni, hogy csak úgy még soha nem röhögtem ki senkit. Ahhoz vagy valami nagyon nagy baromságot kell mondani (írni), vagy olyan nagyon és látványosan kell elesni, hogy érdemes legyen elővenni a pontozótáblákat. A keresztrejtvény amúgy nem hülyeség, sőt, és szerintem ha mondjuk]{redenc kománkat megkérdeznénk, hogy a) csinált-e már ilyesmit, b) hajlandó lenne-e ismét nekiállni, még az is lehet, hogy nyélbe is üthetnénk ezt a vállalkozást. Nyilván nem kell arra számítani, hogy a PC Guru logó alá a címlapon kiírjuk, hogy +10 oldal skandináv, de valami pár mezős mókát nem zárunk ki. Ha pedig összejön a dolog, nem felejtünk majd el, valahogy beleteszünk az első rejtvénybe (függőleges hetes: kiváló ötletekkel bombázza a levrovot, 8 betű).

AZ A BIZONYOS KOSÁR

Csá Miguel!

Lenne egy forradalmi kérdésem (amit lehet, hogy pár százan már feltettek előttem, de az kit érdekel). Te és Zak is többször említettétek, hogy a játékmagazinoknál úgy történik a teljes játék kiválasztása, hogy a kiadók mindig összeraknak egy úgymond „áruházi kosarat", és abból szemezgethet mindenki a lemezmellékletre. Az ötletem igen egyszerű lenne: internetes szavazáson mindig hirdessétek meg az aktuális választékot, és ilyen módon hadd választhassák ki az olvasók a teljes játékokat! A dolgot úgy képzelem, hogy most ugye kijön (mire ezt olvasod, talán már ki is jött) az új Guru. Ebben elindulna a szavazás, megválaszthatnánk az októberi szám teljes játékát (egy hónap kevés lenne nekünk is, nektek is). Mert hiába vagytok ti a legjobb játékmagazin Magyarországon (bár ha tartalmilag nem is, designilag fájóan hasonlítotok a GS-re), amíg a konkurencia csak úgy kiad olyan remekműveket a lemezmellékletén, mind a Gears of War, az Armies of Exigo, a Morrowind, addig lehet, hogy az egyszeri vásárló inkább a Gamestart viszi majd a kasszához. Szerintem nem lenne rossz ötlet, így csak még erősebb lenne a szerkesztő-olvasó kapcsolat, és hatékonyabban vehetnénk részt mi is a magazin szerkesztésében.

Zoo_Lee

»Bár a dolog leegyszűsítve valóban úgy megy, hogy van egy lista, amiről válogathatunk, azonban ne felejtsd, hogy azon a listán a játékok mellé mindenféle durva euró-ezresek is oda vannak írva. Innentől ez a darab papír nem valami olyan, amit csak úgy közzétehetünk, márpedig árak nélkül kirakni a választási lehetőségeket nem sok értelme van: nyilván a legdrágább végez majd az első helyen, amit mi meg úgysem tudunk megvenni. Hiszitek vagy sem, igazából nem foglalkozunk a konkurencia teljes játékaival – néha az övék jobb, mostanában meg a miénk, szerintem mindketten igyekszünk elkerülni a „fegyverkezési verseny" kialakulását, és a célunk az egészséges verseny. De a lényeg, hogy még ha minden egyéb akadályt el is hárítanánk, és kirakhatnánk a szavazást, és ráadásul ti pont a nem túl drága, de mégis király játékot is hozzátok ki győztesnek, egy-egy licenc megszerzése sokszor hónapokon keresztül húzódó, durva jogi folyamat (bár tény, hogy néha tényleg csak annyit kell mondani, hogy kérjük, és másnap már meg is van a szerződés), szóval korántsem biztos, hogy amit októberben megszavaztok, az mondjuk nem júliusban válik elérhetővé. Így azt hiszem már érthető, hogy miért is nem vonunk bele titeket jobban ebbe a dologba.

LEGYEK NORMÁLIS

Csá Miguel és többiek!

Most elmondom mi a véleményem a PC Gururól, és min lehetne szerintem még javítani. Na, szomorúan látom, hogy a hardverrovat minden oldala szürke: ez nagyon rossz, szerintem lehetne színes. A next rovatban nem mondjátok meg, hogy mi lesz a következő teljes játék, szerintem igazán odaírhatnátok. Az viszont tetszik, hogy dizájnt váltottatok, szerintem így jobb. Az újság ára az viszont nagyon magas, szerintem lehetne 1000 ft, vagy kevesebb, gondoljatok bele ha egy nyolcéves veszi a lapot, neki nincs mindig pénze arra, hogy megvegye, a szülei meg nem fogják neki megvenni mondván: „Nincs pénzünk holmi újságra, hogy csak a helyet foglalja". A teljes játékoknak nagy a gépigénye. A cikkek nagyon jók. A Diablo 3-ról mikor fogtok írni? Egyébként észrevettem, hogy Budapesten megjelenik a lap, de vidékre (Polgárdi, Debrecen) csak hetekel később jut el. Szerintem mindenhol ugyanakkor jelenjen meg. És szerintem a levelekre válaszolhatnál normálisan. Nem mint mikor kérdezték, hogyan döntitek el a nyereményjátékok nyertesét (az picit hülye volt, biztos nem úgy van). De ne legyél olyan szigorú sem, a teljes játék meg lehetne a The Suffering 1-2, magyarul. Ennyi lett volna. Rakj be.

Héja Leonárd

»Nos, a hardveres rész nem véletlenül szürke, nem tudom, mikor néztél utoljára egy átlagos számítógép belsejébe, de azért az nem egy debreceni virágkarnevál, de még csak nem is egy amszterdami felvonulás. A dizájnereink szerint pont jó az a kontraszt, ami a szürke alap és a képeken látható alkatrészek színei és formái között feszül, így a rovat marad olyan, amilyen. A lap ára egy ezres? Hát, erre nem is tudom, mit lehet reagálni, így csak annyit mondok, hogy a Guru 2003. szeptemberében is 1646 forintba került, és a mostani ár is már legalább 3 éves (sőt, mostanában olcsóbbak is lettünk, hiszen a kerekítés előtt 1896 jó magyar pénz kellett a vásárláshoz, az új szabályok szerint azonban már csak 1895 kell...). 1000 forintért is lehetne Gurut csinálni, csak az nem ennyi oldalból állna, nem négyhetente jelenne meg, és nem lenne mellé teljes játék – bár akkor a gépigényük sem lenne nagy szerinted, de azért talán mégsem az extra elhagyása a megoldás. *Pillanat, csak kicsit matatok a korábban már elmentett szabvány válaszaim között...* Arra, hogy az újság egyes példányai mikor, hogyan és milyen állapotban jutnak el a nyomdából a megrendelőkig vagy a vásárlókig, semmi, ismétlem: semmi ráhatásunk nincsen, így legnagyobb sajnálatunkra a vidéki városokba későn érkező lapszámok ügyében sem tudunk segíteni. A helyedben én a Magyar Postának tennék fel keresztkérdéseket. A levelek bekerülésének módjára sajnos nem tudok normális választ adni, ugyanis nincs kialakult technológia: elolvasom, és ha eszembe jut valami, beteszem. Komolyan, most nem hülyülök..

NEM BÍRTOK MAGATOKKAL, MÁR LÁTOM

Üdv néked Miguel!

Ismét írok a levrovba, immár másodjára, vagy harmadjára, végül is mindegy. A lényeg, hogy egyszer sem kerültem be, eddig, és ezért szeretném megkérdezni, hogy mi alapján válogatod ki, hogy kinek az üzenete kerüljön bele az újságba? Mert a PC Guru fórumon is van egy halom levrovos üzi, tegyük fel, hogy 10 darab, és ebből jobb esetben egy bekerül... talán. Szóval kiváncsi lennék, hogy mi alapján válogattok. Vagy csak én vagyok peches, és mindig lapzárta után írok nektek?? Amúgy szeretem az újságot, a dizájnon is érezhetoőegy kis minőségi változás. A múltkori Force Unleashed-es borító nagyon tetszett!

Üdv

Persian_Warrior

»Na, ha már ennyire érdekel téged is, elmondom (fenébe, pedig akkora titok, na mindegy). Egy játékokra szakosodott titkosügynökség által előre megírt rovatot olvastok most, és az elrejtett kód hatására tudat alatt több játékot vásároltok. Olvassátok csak el a kiemelt betűket, majd meglátjátok.

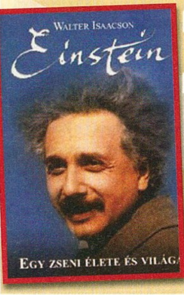
Miguel

levrov@pcguru.hu

»WALTER ISAACSON

EINSTEIN: EGY ZSENI ÉLETE ÉS VILÁGA

»Alexandra Kiadó

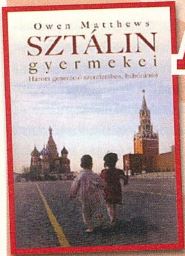


Kimerítő és korrekt életrajz a CNN hajdani igazgatójától. Minden, amit valaha is tudni szerettél volna a svájci felfedezőzseni életéről és világáról, közel hétszáz oldalon. Nemcsak tudósként, de férfiként és apaként is megismerhetitek az új fizika létrehozójának sokszínűségét.«

»OWEN MATTHEWS

SZTÁLIN GYERMEKEI

»Alexandra Kiadó



A Newsweek moszkvai irodavezető újságírójának tollából napvilágot látott nemzetközi bestseller három generáció, a rendszerből kiábrándult komiszszár nagyapa, Borisz Bibikov sztálini időkbeli megpróbáltatásait, szülei, Mervyn és a szovjet árvaházban nevelkedett Ljudmilla a KGB árnyékában megélt különös szerelmét, illetve saját életét rögzíti a fogyasztói társadalommá alakult modern orosz metropoliszban családi levelekre és naplórészletekre alapozva.«

»MIHAIL BULGAKOV

MENEKÜLÉS: SZÍNMŰVEK

»Európa Kiadó

A Művész Színház hajdani rendezőjének 880 oldalas színműgyűjteménye az életműsorozat legújabb darabja. A sok hajdan betiltott hamisítatlan bulgakovi abszurd darab mellett kontrasztként a Sztálin megrendelésére írott Batum című mű is helyet kapott a műfajt egész élete folyamán a valóság ellensúlyozásaként művelő írózseni drámagyűjteményében.«

»HÉLÉNE BERR

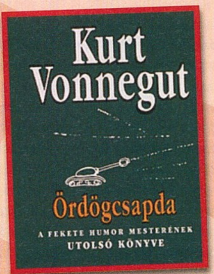
HÉLÉNE BERR NAPLÓJA 1942-44

»Kiadó: Magvető Kiadó
»Oldalszám: 318 oldal
»Ár: 2990 Ft

Tarantino fantáziagazdag filmje mellé remek választás lehet a fiatal francia nő, Berr kisasszony tényeken és valós történelmi eseményeken alapuló, ugyanazt az időszakot és helyszínt ábrázoló naplója. A két végletről származó műveket összevetve komplexebb képet kaphattok a nácik által megszállt Franciaországról. Héléne Berr visszaemlékezése azonban a játékos kedvű amerikai rendező filmjével szemben véletlenül sem fikció, hanem a legdurvább valóság, inkább Anna Frank legendás naplójának objektív ellenpárja. A náci rémuralom és a holokauszt tárgykörében, amelyet hazai Nobel-díjasunk, Kertész Imre is oly remekül bemutatott, ez a kötet a legújabb bestseller. A két világklasszis gyermeki főhőseivel szemben itt egy felnőtt nő örökíti meg a francia zsidóüldözések korát, a hóhér és áldozat pedig ezúttal nem szópárbajokban csap össze. A kötet nem kimondottan elalvás előtti olvasmány, mégis figyelemre méltó darab, hiszen a női főhős bőrébe bújva tapasztalhatjuk meg a náci megszállás alatt átélt mindennapokat, és követhetjük nyomon kívülállóként az érthetetlent: azt, hogy hogyan válik a holokauszt az idő múlásával megszokott hétköznapi eseménnyé. Sokan és sokszor tették már fel az emberi psziché működését boncolgató kérdést, a kötet ezúttal regényes formában ad egy választ, és a lapokat olvasva nemcsak a tragédiáktól terhes korról, de a terror természetessé válásának különös folyamatáról is fellebben a fátyol.«

»KURT VONNEGUT

ÖRDÖGCSAPDA



»Kiadó: Maecenas Kiadó
»Oldalszám: 256 oldal
»Ár: 3200 Ft

A II. világháború történelmi tényein alapuló személyesen megélt borzalmak az egykori amerikai katona tollából másként festenek, mint a fiatal francia nő szemszögéből. A világot egyre jobban eluraló erőszak elutasítása élete végéig foglalkoztatta Vonnegutot, jelen kötetben pedig a szövegek mellett nívós illusztrációk is alátámasztják a leírtakat. A kiadványt kezdő, második világháború utáni időre datálható, Vonnegut őrvezető családjához írott magánlevele, illetve az azt követő, a fia, Kurt által a Vonnegut-év megnyitóján előadott beszéd speciális előhang az Ördögcsapdában szereplő novellákhoz. A különös, utánozhatatlanul groteszk stílusú író fejlődésének mérföldkövéül szolgáló egyéni dokumentumból nemcsak a szerző életútja és gondolkodásának árnyaltabbá válása, de a világ fejlődése is nyomon követhető. A novellák színvonala kissé egyenetlen, maga az író nem is tartotta megjelenésre méltónak e szövegeket, a rajongók azonban minden papírra vetett sorára igényt tartanak. A kötet ennek ellenére nem sokkal gyengébb a korábban megjelent két elbeszélés-gyűjteménynél, ráadásul hozzá is ad a portréhoz. Az oly sok regényben megörökített második világháborús emlék, és sci-fi elemek mellett a szokatlan középkori témaválasztásra is akad példa: A csapda és az egyszarvú című elbeszélés 1067-ben játszódik, ez az írás azonban inkább tanmese a szociális eszmékről. A címadó mű pedig okkult elemeket tartalmaz, megmutatván a szerző sokrétű érdeklődését. Összességében bár nem az életmű csúcspontja, de a fordulatos, fekete humorban bővelkedő írások kedvelőinek jó szívvel ajánlom ezt a 250 oldalnyi Vonnegut-elbeszélést.«

»MANU CHAO

MANU CHAO FEAT. LA COLIFATA: LA RADIO

»Kiadó: saját kiadás

»Letölthető: www.vivalacolifata.org

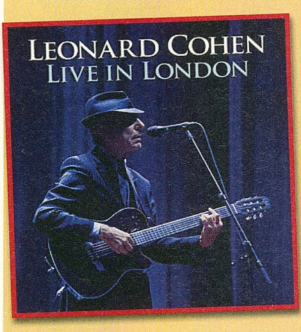
A párizsi születésű alternatív gitáros-énekes remek, ám formabontó zenéje mellett jobbára öntörvényűségéről és kreativitásáról ismert. Világsztár létére nem átall továbbra is ingyen zenélni, dacára annak, hogy szűk két év múlva betölti az ötvenet. S bár a „fizess, amennyit gondolsz" letöltések úttörője vitathatatlanul a Radiohead volt, Manu sem lóg ki a sorból, sőt nemes gesztussal nem is vár ellenértéket a rajongóktól. Remek bizonyság erre legújabb zenei kísérlete, amely akár ingyen is letölthető a fenti webhelyről (www.vivalacolifata.org). A tartalomra utaló tömör cím sokatmondó. A zenésztől korábban sem álltak távol a rádiózással kapcsolatos projektek, emlékezzünk csak a korábbi, 2007-es la Radiolina albumra, vagy a Radio Bemba nevű kísérőzenekarára. Mivel Manu Chao az egyik buenos aires-i pszichiátriai klinika, a Jose T. Borda nevű intézmény kezeltjeivel zenélt együtt (nem először), a colifata, azaz a bolond szó nem véletlen, bár kedvenc spanyol ajkú előadónk megközelítésében határozottan pozitív felhangot kap a fogalom. Az ápoltak és az ott dolgozók által működtetett amatőr rádióadónak emléket állítva készült a rendhagyó, az élet minden dolgát számba vevő hihetetlenül eredeti, ám mégis oly tipikusan Manus hangzású anyag. A félórás, egyetlen trackben hallható húsz szám szokás szerint az életről, halálról, szerelemről, tangóról, politikusokról szól, kímélet nélkül, a társadalom számkivetettjeinek szemszögéből, és amelyben természetesen a rádióhoz méltóan valódi szövegek is helyet kaptak. Mivel nem kerül semmibe, és amúgy is szuper, töltsétek le bátran, és ha tetszik az anyag, nyugodtan támogassátok némi adománnyal lelkiismeretetek megnyugtatása végett a felvételt készítőket, így kétszeresen is tevékeny részesei lehettek e zenetörténeti eseménynek.«

»LEONARD COHEN

LIVE IN LONDON

»Kiadó: SONY Music

»Dalok száma: 11 szám



Ha a könnyűzene legendás, immár hetedik x-et is betöltött kanadai királyának hazai, augusztus 31-i koncertfelvételét nem is szerezhetitek be, helyette a nagysikerű 2008-as londoni fellépés felvételeivel vigasztalódhattok. Az öt évvel korábbi, 2004-es aranylemez, a Dear Heather után nemrégiben kiadott DVD kétszer tizenhárom felvételén az elmúlt negyven év legnagyobb slágereiből csemegézhettek. Ismertétek, csak épp az eredeti verziót nem, összegezhetitek meglepetten, hiszen negyven éve – kis túlzással - a vízcsapból is Cohen-dal folyik, és hogy milyen arányban áll a feldolgozások és eredeti dalok ismerete, az pusztán életkor kérdése. A legfiatalabbak számára jobbára csak a Shrekből ismert a Hallelujah. Persze ezen abszolút zenei védjegy mellett a legtöbb dal számos feldolgozást megért, így nehéz lenne bármelyiket kiemelni. A Take This Waltz például magyarul Zorán előadásában lett slágerré, így a fiatalabb generáció tagjai számára az eredeti verzió lehet a meglepetés, de Kern András, A Kispál és a Borz is vett át tőle zenéket. Annyi bizonyos, hogy nem akad, aki Cohen repertoárjának javát ne ismerné, ráadásul igazi élő klasszikus, nem is szeretnélek erről tovább győzködni titeket. Arról nem is beszélve, hogy a hajdan elit koncerttermekben fellépő 74 éves zenész hihetetlen repertoárjának bemutatása a londoni hipermodern O2 Aréna őrjöngő közönsége előtt nem kis teljesítmény. További extra, hogy egy komplett verseskötetet lehetne megtölteni ezekkel a poétikus szövegekkel, amelyeket a DVD-n külön menüpontban találhattok meg. Az 1966 és 2001 közti szerzemények remekül összegzik ezt a rendkívüli pályát, amelynek hanganyaga dupla CD kivitelben is fellelhető.«

»Zene«

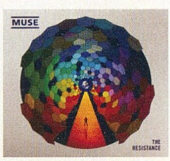
»TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

»Basshunter
(1 lemez)
Bass Generation

»Jay-Z
(1 lemez)
The Blueprint 3

»Madonna
(1 lemez)
Celebration

»Muse
(1 lemez)
The Resistance

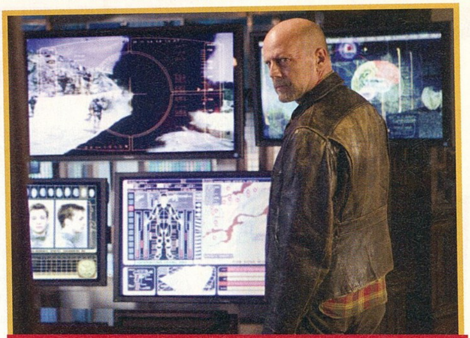


»Out of Ashes
(1 lemez)
Dead by Sunrise

»BECSTELEN BRIGANTYK«

Rendezte: Quentin Tarantino
Szereplők: Brad Pitt, Christoph Waltz, Diane Kruger
Hossza: 153 perc

Tarantino legújabb háborús moziját régóta vártuk. Mégis, az elkészült alkotás minden elképzelésünket felülmúlta, pedig az amerikai zseni korábbi műveit ismerve álmunkban sem gondoltuk volna, hogy kesztyűs kézzel bánik majd a világháború vagy a holokauszt témájával. Nem is tette, de hihetetlen filmtörténeti ismereteit a sztoriba építve olyan képi és szövegbéli utaláslabirintust hozott létre, hogy tucatnyi alkalommal is újranézhető a film. Jól látszik, hogy a témát jó tíz éven keresztül érlelte az író-rendező, bátran szakított a tradíciókkal, újrafogalmazva azokat. Arról nem beszélve, hogy a vásznon ábrázolt hatalmas történelmi és kulturális tablóhoz mérten a küzdelmek jobbára verbális síkon zajlanak, az amerikai Raine hadnagy becstelen brigantyként emlegetett gerillacsapatának náciskalpolásaitól és a végső hadműveletet robbantásaitól eltekintve alig folyik vér. A két ellenfél, Raine és Landa szócsatái zseniálisak, a szó mindkettejük leggyilkosabb fegyvere, amelyet mesterien forgatva tetszésük szerint befolyásolják a történelem menetét. Bár a színészi alkotások kiemelkedőek, a Basterds valódi rendezői film. Tarantino a mi lett volna, ha... gondolattal mesterien játszik el, a saját maga által írt forgatókönyvvel legalább bő két és fél órára megváltoztatva a történelem menetét. Egyszóval: Tarantino elkészítette a klasszikust, amellyel túljutott az eddig ráakasztott profi akciófilm-rendező címkéjén. Bizton állítom, a poénos és fordulatokban bővelkedő Brigantykkal kivívta a hatodik művészet kifinomult és felkészült szerelmeseinek is az elismerését úgy, hogy nem vesztette el korábbi közönsége figyelmét.«



»HASONMÁS«

»Rendezte: Jonathan Mostow
»Szereplők: Bruce Willis, Ving Rames, Rosamund Pike
»Hossza: 104 perc

Talán kevesen tudjátok, de Bruce Willis legújabb mozija képregényes alapokon nyugszik, a The Surrogates című rajzolt kalandot dolgozza át mozgóképes formába. Az eredeti képregény a science fictiont ötvözte a noirral, és a magyar fordításban a Hasonmásra keresztelt mozi is ezt a vonalat követi. A jövőben járunk, 2054-ben, mikor a technika, a kényelem és az elidegenedés olyan fokára jutott az emberiség, hogy gyakorlatilag mechanikus hasonmások helyettesítenek mindenkit – a valódi emberek „jól kinéző" másai a szurrogátumok, akik gyakorlatilag mindent elintéznek az eredetijük helyett: vásárolnak, dolgoznak, érintkeznek a többiekkel. A meglehetősen steril jövő képét az zavarja meg, mikor egymás után több „hasonmás" is gyilkosság áldozatául esik, ekkor lép be a képbe Greer (Bruce Willis), az FBI-nyomozó (aki szintén egy szurrogátummal végezteti a munkáját), aki az ügyben elmélyedve egy meglehetősen durva összeesküvés nyomaira bukkan, olyan bonyolultra, hogy végül magának is be kell szállni a nyomozásba a hasonmása mellé. Aki látta a film előzetesét (érdemes érte felkutatni a korábbi Guru DVD-mellékletek egyikét), az már tudhatja, hogy egy meglehetősen pörgős és látványos mozival lesz dolga, mindezért pedig nem más felel, mint Jonathan Mostow, aki a meglehetősen vegyes fogadtatásra talált Terminátor 3 után most ült először a rendezői székbe (na jó, közben azért rendezett egy tv-filmet is...). A nagy visszatérésre tehát megvan a lehetőség, hiszen egyrészt egy igen jól sikerült képregény szolgáltatja az alapokat, másrészt Bruce Willis karaktere még mindig garancia a kiváló akciófilmekre, arról nem is beszélve, hogy Bruce mellett felbukkan még Ving Rhames is, akivel a kopasz akciósztár utoljára a Ponyvaregény forgatásán állt együtt a kamera előtt. A tökéletes és izgalmas kikapcsolódás tehát szinte garantált, mi biztosak vagyunk benne, hogy az idei ősz egyik legjobb dobása lesz a Hasonmás, kár lenne kihagyni.«

»PC GURU MOZIS LEGKEVÉSBÉVÁRÓ-LISTA

»THE SMURFS

Remélhetőleg sokan vannak köztetek olyanok, akik még emlékeznek a Hupikék Törpikék című rajzfilmsorozatra, amelyért tizensok évvel ezelőtt sokan rajongtunk, sőt, volt belőle képregény és még egész estét filmeket is vetítettek a mozik. A törpök azon kevés dolog közé tartoznak, amiket nem kellene zargatni, hanem meg kellene őket hagyni a nosztalgia jótékony homályában. Sajnos ezt nem mindenki gondolja így, ugyanis már készül a kis kék lények digitális kalandja, amitől már így látatlanban is erősen óvnánk mindenkit, főleg azokat, akik nem találkoztak az erdetivel.

»RAMBO 5

Isten látja lelkünket, nekünk semmi bajunk nem volt azzal, hogy az öreg Sly Stallone feltámasztotta a Rambo szériát, és egy meglehetősen brutális, de élvezetes folytatást kanyarított neki. Nem volt ezzel semmi baj, azzal már annál inkább, hogy az öreg gyúrógép ettől vérszemet kapott, és már be is jelentették a széria ötödik részét. Komolyan úgy érezzük, hogy ez is olyan lesz, mint anno a Rambo 2 és 3, ami nyomába sem ért az első résznek. Most komolyan Sly, hát mi szükség van erre, és ha ez meglesz, utána mi jön? Rocky űrlényekkel fog bunyózni? Ideje lenne végleg nyugdíjba vonulni...

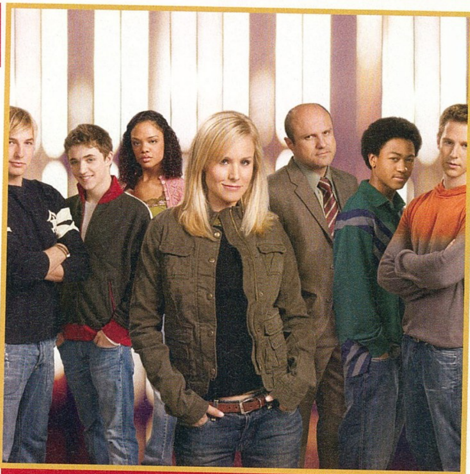
»FŰRÉSZ 6

Igazából ehhez sokat már nem tudunk hozzátenni, talán csak annyit, hogy azok a filmek, amelyeknél a négyes számnál magasabb érték szerepel a cím mögött, csak a legeslegritkább esetben szoktak minőségi alkotást takarni (fejből például nem is tudunk mondani ilyet). Talán már kitaláltátok, hogy véleményünk szerint a Fűrész nem tartozik ebbe az igen szűk rétegbe, sőt, szerintünk már a harmadik rész is igen harmatos volt, a negyedik és ötödik pedig teljesen felesleges. De a pénz beszél, mi pedig minden ellenérzésünk ellenére is biztosak vagyunk benne, hogy szerepel majd még ebben a rovatban a Fűrész 7 is.

»STAR TREK (STEELBOX)«

Lemezek száma: 2 lemez
Ára: 4500 Ft
Megjelenés: október 28.

Ha egészen őszinték szeretnénk lenni az olvasókkal, akkor azt kell hogy mondjuk, hogy nagyon sokáig igen szkeptikusak voltunk a legújabb (újragondolt) Star Trek-filmmel kapcsolatban. Szkeptikusak voltunk, méghozzá egészen addig, amíg be nem ültünk a moziba és el nem kezdődött a film – innentől ugyanis abszolút meg lettünk győzve. Egy, az eredetihez hű, de mégis modern, rendkívül látványos mozit kaptunk. Igazi nyár eleji blockbustert. Eltelt azóta pár hónap, s máris itt a DVD megjelenés, és jó hír a rajongóknak, hogy ismét többféle kiszerelés közül lehet válogatni. Egyrészt jön a szimpla kétlemezes kiadás, aztán lesz kétlemezes fémdobozos változat, és a kor szavának felelve természetesen a film elérhető lesz Blu-Ray formátumban is. Mivel a szerkesztőségünk nagy része szereti gyűjteni a DVD-ket, így mi a fémdobozos változat mellett tesszük le a voksunkat. Természetesen a kiadvány nemcsak a kiszerelés miatt éri meg, hanem már azért is, mert nem spórolták le az extrákat a kiadványról. Van teljes audiokommentár, kisfilmzuhatag (összesen hat) és bakiparádé, sőt még kimaradt jelenetekkel is találkozhatunk (választható kommentárral). A Star Trek hazai kiadása ebből fakadóan nemcsak a film okán érdemes a figyelemre, hanem a DVD-s tartalom okán is, így nyugodtan állíthatjuk, hogy ez a lemezpáros nem hiányozhat egy igazi rajongó gyűjteményéből. «



»VERONICA MARS 2. ÉVAD«

»Lemezek száma: 6 lemez
»Ára: 8390 FT
»Megjelenés: bizonytalan

A Veronica Mars nevű széria első évada már lassan két éve elérhető a hazai piacon, és már majdnem leírtuk, hogy végre elérhető a második évad is, de a lapzártánk időpontjában kiderült, hogy az őszi megjelenést elhalasztotta a forgalmazó, és jelenleg bizonytalan időpontban jelenik majd meg a fiatal nyomozólány második kalandja. Félreértés ne essék, a kiadvány valamikor meg fog jelenni a közeljövőben, így nem teszünk le arról a tervünkről, hogy népszerűsítsük ezt a sorozatot köreitekben. Aki esetleg abszolút nem lenne képben a szériát illetően, egy középiskolás lány áll a középpontban, aki szabadidejében mindenféle bűnügyeket nyomoz ki. Elsőre ez nem hangzik túl csábítóan, de tényleg egy valódi krimit kapunk, csak hétköznapi szereplőkkel, hétköznapi helyeken, azonban teljesen komoly módon. Mindez meg van keverve némi tinifílinggel (tehát könnyebben befogadható a fiatalabbak számára), és (nem vicc) némi noir beütés is helyet kapott a Veronica Marsban. Az már csak hab a tortán, hogy a szövegek és az utalások is félelmetesen jók, éppen ezért azt javasoljuk mindenkinek, aki teheti, hogy az angol hanggal nézze végig az évadot. Szerencsére a kiadvány extrákban sem szenved hiányt, találhatunk kimaradt jeleneteket, két kisfilmet a forgatásról és a sorozatról magáról, és némi bakiparádét. Azt mondanunk sem kell, hogy az első évad tulajdonosainak kihagyhatatlan vétel a második, de azok is tegyenek nyugodtan egy próbát, akik eddig nem ismerkedtek meg Vera Marssal.«

»DVD«

»PC GURU MOZIS LEGINKÁBBVÁRÓ-LISTA

»INCEPTION

Az az igazság, hogy mi annyira szeretjük Christopher Nolant és munkásságát, hogy ha ő rendezné, akkor még olyan filmeket is megnéznénk, mint az előző oldalon emlegetett Rambo 5 és Fűrész 6. Szerencsénkre azonban ő ennél sokkal érdekesebb történeteket szokott elvállani, és ilyen az Inception is, ami egy érdekes sci-fi thrillernek tűnik, amelyben nagy szerepe lesz a virtualitásnak. A főszerepben nem más, mint Leonardo DiCaprio, aki az elmúlt években rossz filmhez nem nagyon adta a nevét, így az új Nolan rendezte mozi a várólistánk igen előkelő helyére pottyant.

»ZOMBIELAND

Ha egy kicsit utánaszámolunk, akkor valamire való zombis film a 2004-es Holtak Hajnala óta nem volt a mozikban. Éppen ezért örülünk nagyon a Zombieland című alkotásnak, amelynek a főszereplője nem más, mint Woody Harrelson. Magáról az alkotásról még nem tudni túl sokat, de már a cím is ínycsiklandozó, hiszen a zombi tematikát ötvözi a vidámparkkal, és egy ilyen összetételből már rossz dolog nem sülhet ki. Persze érződik, hogy a dolog nem lesz véresen komoly, de semmi baj, hiszen a zombiknál már csak a zombikon történő röhögést szeretjük jobban...

»LAW ABIDING CITIZEN

Ha felpörgetitek a DVD-t és megnézitek a Külvilág videókat, akkor találkozhattok a Law Abiding Citizen előzetesével, sőt, a véleményünkkel is, miszerint egy jófajta, csavaros thriller van kilátásban ezen film kapcsán. A főszerepben Gerard Butler és Jamie Foxx, továbbá egy bosszúsztori, ahol nem csak a rosszfiúk, de a törvény aljas szolgái is megkapják a magukét. Akcióban, izgalomban és fordulatokban nem lesz hiány, így az idei ősz egyik legjobban várt filmjévé lépett elő ez az alkotás. Lehet, hogy nem lesz túl mély, de az biztos, hogy kegyetlenül szórakoztató lesz.

»Colin McRae: DiRT 2

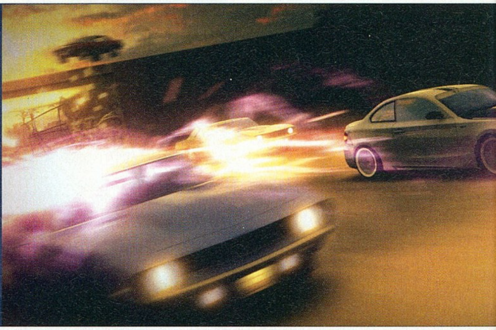
Bár szegény Colin McRae 2006 óta már az égi ralipályákon küzd az ellenfelek ellen, ez abszolút nem zavarja a Codemasterst abban, hogy a következő számra egy teljes értékű tesztváltozattal lássanak el bennünket a legendás sofőr nevével fémjelzett Dirt folytatásából. Az elődhöz képest számtalan új pályán és megreformált szabályrendszer szerint téphetünk majd járgányainkkal, miközben a főhadiszállásnak is tekinthető, díjainkkal kibélelhető takaros kis lakókocsival járjuk a világot. Látványos, a végletekig csiszolt, tűéles és villámgyors grafika, reálisnak tűnő és állítólag soha nem látott fizika, valamint nem elhanyagolható mértékben dús keblek és hosszú combok – ezt ígérik elsősorban a videók, de természetesen a következő hónapban olvasható, mindenre kitérő, szokatlanul alapos tesztünkből minden kiderül!«

»FIFA 10

Új év, új Fifa – ez is egyike azoknak a játékipari törvényeknek, amelyek immáron több mint tíz esztendeje tartják magukat. A folytatásra a fejlesztő EA ismételten forradalmat ígér – azonban ezúttal lehet is valami a dologban, elvégre a focis játék ki tudja hányadik felvonása annyira összefonódik az internettel, hogy nélküle szinte már nem is lesz élvezetes. Alaposan kidolgozott menedzser mód, még az eddigieknél is jobb grafika (reméljük, ezúttal már tényleg PC-re is...), és végletekig csiszolt irányítás szerepel az ígéretek között. A következő Guruban egy átfogó teszt keretében számon kérünk minden egyes betűt a hitegetések közül, és az sem kizárt, hogy cikkírónk el lesz varázsolva – az esély ugyanis ismételten megvan arra, hogy emlékezetes játék szülessen.«

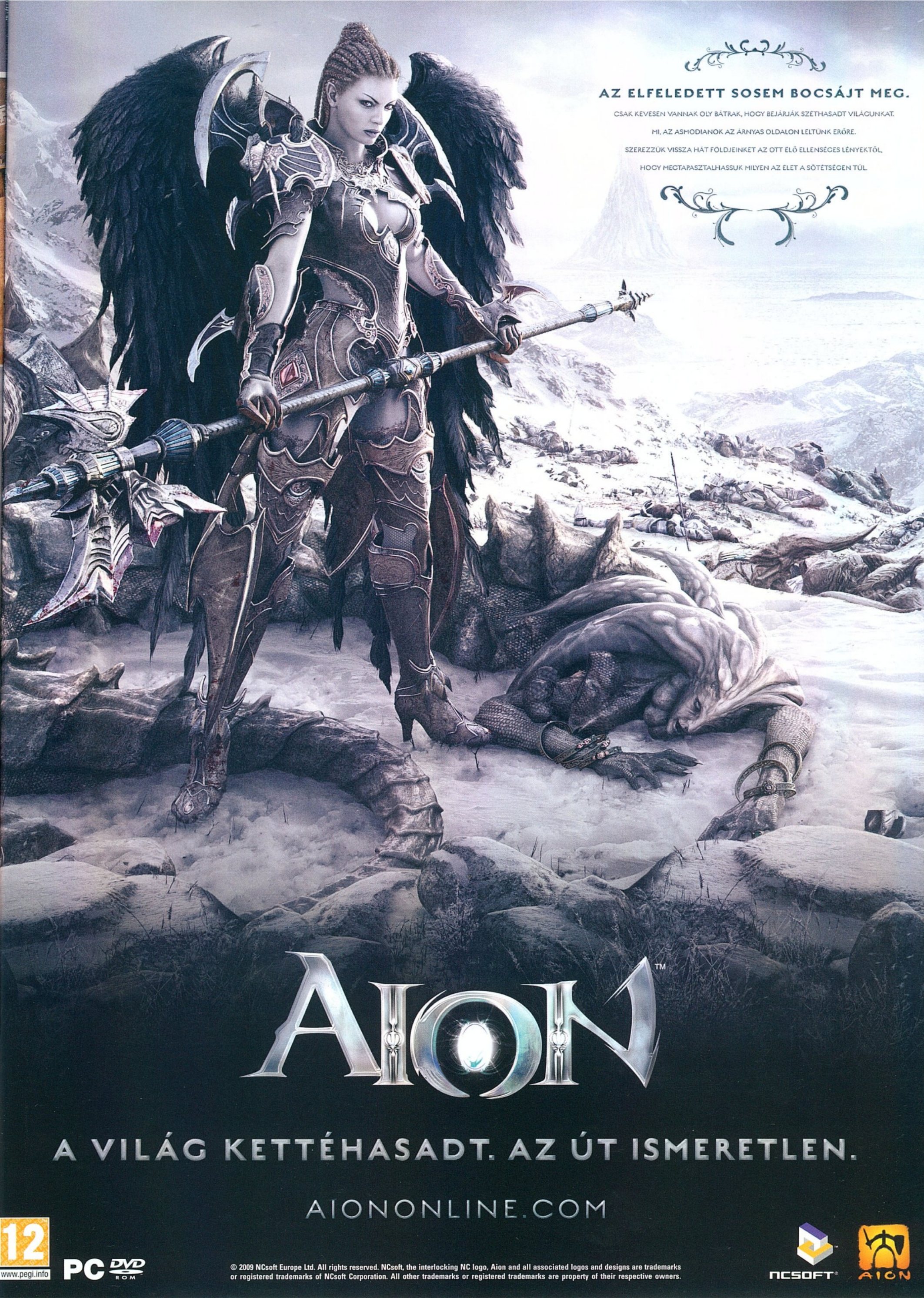
»Blur

Ha már az NFS széria letért a klasszikus szappantartós játékok ösvényéről, örömmel fordítjuk orcánkat a Project Gotham Racing készítőinek új játéka, a Blur felé, amelyben annyi játéktermi elemet ígérnek, hogy az már-már soknak tűnik. A mezei, ám márkás autókkal zajló, és valósághűen lemodellezett pályákon dübörgő versenyzést időnként Mario Kartot megszégyenítő power-upok felvételével bolondítják meg, amelyek segítségével aknákat rakhatunk le magunk mögé, lebéníthatjuk az ellenfeleket, vagy éppenséggel nitrót alkalmazhatunk – de úgy, hogy a sebességünket ilyenkor egy vadászpilóta is irigykedve nézné. Hatalmas bulinak tűnik az egész – arról már nem is beszélve, hogy a millió dolláros autókat gyakorlatilag csavarjaira bonthatjuk –, a következő Guruban pedig már beszámolhatunk róla, hogy milyen lett ez az első, talán furcsa ötvözet.«



»Battlefield: Bad Company 2

Míg a Battlefield-sorozat PC-s változatai főképp a hangulatukról voltak híresek, és a legtöbb tesztben csak valahol hátul, pár lefitymáló mondatban került szó a grafikáról, addig az érthetetlen okból kizárólag konzolokra érkező Bad Companyben mind a két részt egyenlő arányban éltették. A Windowsos közösség azonban most fellélegezhet - a Battlefield rendhagyó mellékágának folytatása ugyanis nemcsak az új generációs játékmasinákra, de bizony számítógépekre is érkezik. A 2010-es megjelenés ellenére hős újságíróink mindent elkövetnek annak érdekében, hogy beavassanak titeket a következő rész rejtelmeibe - elmeséljük például azt, hogy a megváltozott grafikus motornak köszönhetően mekkora élmény teljes épületeket leradírozni, áradozunk majd az öt, egymástól teljesen elkülönülő kasztról és a beépített fejlődési rendszerről is, amelynek hála biztosan több száz órát ölünk majd megjelenés után a játékba.«



AZ ELFELEDETT SOSEM BOCSÁJT MEG.
CSAK KEVESEN VANNAK OLY BÁTRAK, HOGY BEJÁRJÁK SZÉTHASADT VILÁGUNKAT.
MI, AZ ASMODIANOK AZ ÁRNYAS OLDALON LELTÜNK ERŐRE.
SZEREZZÜK VISSZA HÁT FÖLDJEINKET AZ OTT ÉLŐ ELLENSÉGES LÉNYEKTŐL,
HOGY MEGTAPASZTALHASSUK MILYEN AZ ÉLET A SÖTÉTSÉGEN TÚL.
AION™
A VILÁG KETTÉHASADT. AZ ÚT ISMERETLEN.
AIONONLINE.COM
12
www.pegi.info
PC DVD ROM
© 2009 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, Aion and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
NCSOFT®
AION

Mitesszer eltávolító bőrradír
a Garniertől, amely a nyomok ellen is hat.
Fedezd fel a PureActive-ot!
ÚJDONSÁG
GARNIER
PUREACTIVE
BŐRRADÍR
2% Szalicilsav-tartalom
FeketeÁfonya kivonat
PATTANÁSRA HAJLAMOS BŐRÖN TESZTELT
GARNIER
SKIN NATURALS
INNOVÁCIÓ
PureActive
Mitesszer eltávolító bőrradír
AZONNALI* HATÁS
PATTANÁS ÉS NYOMAI ELLEN
PATTANÁSRA HAJLAMOS BŐRÖN TESZTELT
BIZONYÍTOTT HATÉKONYSÁG*
• Azonnal: az arcbőr megtisztul – 94%**
• 1 hét után: a mitesszerek láthatóan csökkennek – 87%**
• 4 hét után: a pattanások nyomai kevésbé láthatóak – 90%**
www.garnier.hu
Törődj magaddal
GARNIER
*Önértékelésen alapuló teszt 52 fő részvételével, 4 héten át a terméket mindennap használva. **A tesztben részt vevők közül az egyetértők aránya.